

Näkymätön Mario ja nainen nimeltä Aleksi –

Videopelikäntämisen haasteita ja pelaajien näkemyksiä videopelisuomennoksista

Iris Jarva
Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot
Englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta
Pro gradu -tutkielma
Helmikuu 2017

Tampereen yliopisto
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot
Englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta
Viestintätieteiden tiedekunta

JARVA, IIRIS: Näkymätön Mario ja nainen nimeltä Aleksi – Videopelikäntämisen haasteita ja pelaajien näkemyksiä videopelisuomennoksista

Pro gradu -tutkielma, 75 sivua + liite 10 sivua, englanninkielinen lyhennelmä 12 sivua
helmikuu 2017

Tässä tutkielmassa tutkin suomalaisten videopelaajien mielipiteitä videopelien suomennoksista. Tarkastelen erityisesti videopelikäntämisen haasteita ja sitä, näkyvätkö nämä haasteet käännöksissä videopelien pelaajille. Videopelit ovat erityisesti käännöstieteessä uusi tutkimuskohde ja niitä on tutkittu todella vähän, joten tutkimuksellani voidaan tuottaa uutta tietoa videopelien kääntämisestä Suomessa sekä siitä, miten suomalaiset pelaajat suhtautuvat videopelien suomentamiseen ja suomennoksiin.

Koska videopelikäntämisen aiempi tutkimus on vähäistä, käytän tässä tutkielmassa hyödyksi aiempaa videopelilokalisoinnin tutkimusta, jossa myös videopelikäntämisen haasteet ovat nousseet esiin. Koska tutkimukseni keskiössä ovat videopelit, siinä käytetään myös joitakin videopelien ja muiden ohjelmistojen tutkimukselle tyypillisiä käsitteitä ja teoriapohjaa.

Tutkimus on toteutettu kyselytutkimuksena. Tutkimusaineisto kerättiin sähköisesti E-lomake -alustalla toteutetulla kyselyllä, joka julkaistiin Twitter-mikroblogisivustolla sekä useissa videopelaajille suunnatuissa Facebook-ryhmissä. Kyselyn 294 vastauksesta aineistoksi valikoitui 276 kappaletta. Vastaajat olivat 15–52-vuotiaita suomalaisia videopelien pelaajia. Kyselyssä vastaajien näkemyksiä suomennoksista kartoitettiin sekä monivalinta- että avokysymyksillä neljässä eri osiossa. Ensimmäisessä osiossa vastaajilta pyydettiin joitakin taustatietoja, kuten ikä ja pelikokemus. Toisessa osassa tiedusteltiin vastaajien yleisiä asenteita ja mielipiteitä videopelisuomennoksista ja niiden laadusta. Kolmannessa osiossa lueteltiin suomennosten mahdollisia positiivisia ja negatiivisia piirteitä ja pyydettiin vastaajia valitsemaan ne piirteet, joita he ovat suomennoksissa nähneet. Neljännessä osiossa pyydettiin vastaajia mainitsemaan hyvin ja huonosti suomennettuja videopelejä.

Analyysin perusteella kävi ilmi, että vastaajista suurin osa ei pitänyt videopelien suomentamista itselleen tarpeellisenä. Suomennoksia pidettiin kuitenkin muutoin tarpeellisina etenkin sellaisten pelien kohdalla, jotka on suunnattu lapsille. Vastaajat vaikuttivat huomioivan enemmän pelisuomennosten negatiivisia kuin positiivisia piirteitä, ja myös suomennosten vaikutusta pelikokemukseen kommentoitiin jonkin verran. Avoimiin kenttiin tuli kuitenkin suunnilleen yhtä monta positiivista kuin negatiivistakin kommenttia.

Aineisto tukee myös aiempaa tutkimusta videopelikäntämisen haasteista. Useimmin vastauksissa esiintyivät pelikäntämisen teknisistä haasteista mahdollisesti johtuvat kontekstissaan virheelliset käännökset, mutta myös muita pelikäntämisen haasteista johtuvia käännösten piirteitä oli havaittu melko tasaisesti koko aineistossa. Hieman yllättäen vähiten huomiota tuntuivat kuitenkin saavan käännöksille varatut liian ahtaat tilat, joiden olisi suomen kielen pituuden vuoksi voinut olettaa näkyvän käännöksissä, ja siten kyselyn vastauksissa enemmänkin.

Avainsanat: lokalisointi, videopelit, videopelien kääntäminen, av-kääntäminen

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Videopelien tutkimus ja lokalisointi	5
2.1 Videopelien määritelmä	5
2.2 Lokalisointi ja kääntäminen	7
2.2.1 Transcreation	9
2.3 Käytettävyys, pelikokemus ja kääntäminen	11
2.3.1 Käytettävyyden määritelmä.....	12
2.3.1 Käyttäjäkokemus, pelikokemus ja pelattavuus	13
2.4 Flow ja immersio.....	15
3 Videopelikääntäminen.....	17
3.1 Laajuus	19
3.2 Multimodaalisuus	20
3.2.1 Videopelit ohjelmistoina	22
3.2.2 Videopelit käyttöohjeina	24
3.2.3 Videopelit ruututeksteinä	25
3.2.4 Videopelit kaunokirjallisuutena	27
3.3 Kääntämisen haasteita	28
4 Aineisto ja menetelmä.....	31
4.1 Kysely.....	32
4.2 Vastaajista	34
4.3 Metodi	35
5 Vastaajien näkemykset ja kääntämisen haasteet aineistossa.....	37
5.1 Lokalisoinnin laajuus ja vastaajien asenteet.....	37
5.1.1 Lokalisoinnin laajuus	37
5.1.2 Suomentamisen tarpeellisuus ja suomennosten laatu.....	39
5.1.3 Ääninäyttelystä.....	45

5.2 Suomennosten piirteet vastauksissa	46
5.2.1 Positiiviset piirteet	47
5.2.2 Negatiiviset piirteet	52
5.3 Kääntämisen haasteiden esiintyminen aineistossa	57
5.3.1 Rajattu tila	57
5.3.2 Taulukkomuoto ja kontekstin puute	58
5.3.3 Pelaajien odotukset	61
5.4 Tärkeimmät havainnot	63
6 Lopuksi	67
Lähteet	71
Liite 1 Kysely	76

English Summary

1 Johdanto

Videopelit ovat yksi maailmanlaajuisesti kulutetuimmista viihteen muodoista, mutta siitä huolimatta niitä on tutkittu akateemisesti erittäin vähän (O'Hagan & Mangiron 2013, 46). Kiinnostuin itse videopelien ja erityisesti videopelisuomennosten tutkimisesta, sillä olen ollut videopelien aktiivinen harrastaja lapsesta saakka, ja pelaan edelleen erilaisia videopelejä päivittäin. Olen myös opiskellut pelitutkimusta sivuaineena Tampereen yliopistossa, ja koen videopelit senkin vuoksi itselleni tärkeäksi ja kiinnostavaksi aiheeksi. Pelejä pelatessani sekä ystäväni kanssa peleistä keskustellessani olen useasti huomannut, että videopelien suomennokset vaikuttavat olennaisesti sekä minun että ystäväni pelikokemuksiin. Tämä johti siihen, että kiinnostuin erityisesti videopelisuomennosten tutkimisesta, ja omien kokemusteni perusteella uskon, että myös muilla pelaajilla on sanottavaa suomennetuista videopeleistä.

Tutkimuksessani selvitän, minkälaisia mielipiteitä suomalaisilla videopelien pelaajilla on videopelien suomennoksista ja tarkastelen myös, näkyvätkö aiemmassa kansainvälisessä tutkimuksessa havaitut videopelien kääntämisen erityishaasteet suomalaisille pelaajille. En halunnut valita tutkittavakseni vain jotakin tiettyä haastetta tai piirrettä, sillä uskon, että ennen yksityiskohtaisempaa tutkimusta on tärkeää kartoittaa pelaajien asenteita ja kokemuksia videopelisuomennoksista yleisemmällä tasolla. Keskityn tutkimuksessani lähinnä aikuisiin pelaajiin, joilla uskon olevan kokemuksia videopelien suomennoksista jo hieman pitemmältä ajalta kuin esimerkiksi kouluikäisillä lapsilla. Uskon, että pelaajien kokemuksiin keskittymällä voidaan saada tärkeää tietoa sekä videopelien käyttäjien asenteista että pelisuomennosten laadusta ja mahdollisista puutteista.

Tutkimukseni teoreettinen tausta nojaa aiempaan tutkimukseen videopelien lokalisoinnista ja sen haasteista sekä videopelien pelaajien kokemukseen vaikuttavista seikoista, kuten käytettävyydestä ja pelattavuudesta. Käytän tutkimuksessani termiä *lokalisointi* viittaamaan koko videopelien lokalisointiprosessiin, joka sisältää kääntämisen lisäksi esimerkiksi pelin grafiikoiden ja pelattavan sisällön muokkausta kohdekulttuuriin sopivammaksi. *Videopelikäöntäminen* ja *videopelikäännökset* puolestaan tarkoittavat yhtä lokalisoinnin osaluetta, joka käsittää videopelien sisältämien tekstien kääntämisen. Videopelikäännökset kattavat esimerkiksi pelin pakkauksen, valikot ja ruututekstit. Lokalisoinnin ja videopelikäntämisen eroihin paneudun tarkemmin luvussa 2.2.

Ensimmäinen tunnettu videopeli, *SpaceWar*, kehitettiin Yhdysvalloissa vuonna 1962, mutta vasta vuosikymmen sen jälkeen videopelikulttuuri alkoi kehittyä pelihalleissa eli arcadeissa. Ensimmäisiä suosittuja pelejä olivat yksinkertaiset arcade-pelit *Pong* (Atari 1972), *Space Invaders* (Taito 1978) ja *Pac-Man* (Namco 1979). Peliteollisuus on kuitenkin kehittynyt näistä ajoista huomasti, ja kuluneiden neljän vuosikymmenen aikana peleistä on tullut osa valtavirtaviihdettä. Jo pelkästään Yhdysvalloissa on vuonna 2014 ollut 155 miljoonaa videopelien pelaajaa, ja neljä viidestä Yhdysvaltojen kotitaloudesta omisti laitteen, jota käytettiin videopelien pelaamiseen (ESA 2015).

Suomessa vuonna 2015 60,1 % väestöstä koki olevansa aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia, ja kun mukaan lasketaan myös hieman satunnaisemmin pelaavat suomalaiset, on digitaalisten pelien pelaajia suomalaisista 75,0 %. Erilaisista pelilaitteista suomalaisten käytössä on useimmiten tietokone, jolla digitaalisia pelejä pelaa suomalaisista 32,4 %, ja pelikonsoleilla pelaa 22,0 %. (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016, 20.) Suomalaisten aktiivisten pelaajien digitaaliseen pelaamiseen käyttämä aika on ollut nousussa jo monen vuoden ajan, ja vuonna 2015 aktiivinen videopelien pelaaja käytti pelaamiseen keskimäärin 5,65 tuntia viikossa (mts. 33). Pelaaminen onkin siis kiistatta osa myös suomalaisten arkea.

Pelaamisen suosioon saattavat osaltaan vaikuttaa sen monet mahdollisuudet. Videopelejä pelataan paitsi tietokoneella ja pelihalleissa, myös kotisohvalla television ja siihen kytketyn pelikonsolin kautta, sekä liikkeellä joko tabletilla, puhelimella tai kannettavalla käsipelikonsolilla. Nykyään suuren suosion saavuttaneet mobiilipelit ovat usein helposti opittavia, yksinkertaisia pelejä joita on mukavaa pelata vaikka bussimatalla, kun taas perinteisemmät seikkailupelit saattavat sitoa pelaajan tietokoneruudun eteen jopa sadoiksi tunneiksi. Videopelien viihdekäytön lisäksi elektroninen urheilu eli eSport on nopeasti kasvava pelaamisen muoto, jonka vuosittaiset turnauspalkkiot ja pelaajien tulot liikkuvat jo kymmenien miljoonien dollarien luokassa (E-Sports earnings). Suomesta löytyy elektronisen urheilun liitto SEUL (SEUL.fi), ja elektronisen urheilun koulutusta tarjoaa Suomessa Oriveden Opisto (Ahlman).

Myös peliteollisuus on Suomessa kovassa kasvussa. Rovio Entertainmentin vuonna 2009 julkaisema *Angry Birds* -peli valloitti koko maailman, ja alle kahdessa vuodessa peliä oli ladattu sovelluskaupoista yli 500 miljoonaa kertaa (Smith 2011). Peliin perustuva elokuva, joka julkaistiin vuonna 2016, on kaikkien aikojen kansainvälisesti menestynein suomalainen elokuva ja se nähtiin teatterilevityksessä yli 60 maassa (Suomen elokuvasäätiö 2017). Nokian

varhaisemmissa puhelinmalleissa ollut *Matopeli* on yksi peliteollisuuden klassikoita, ja Supercellin vuonna 2012 julkaisema *Clash of Clans* tuotti kahdessa vuodessa yhteensä 939 miljoonaa dollaria (Spence 2014). Suurin osa pelituotannosta keskittyy kuitenkin ulkomaille ja lähes kaikki suomalaisten aktiivisesti pelaamat videopelit on kehitetty jossain muussa maassa. Tämän lisäksi Suomessa kehitetyt, kansainvälisille markkinoille tarkoitetut pelit kehitetään suoraan englanniksi. Esimerkiksi suomalaisen Colossal Orderin *Cities: Skylines* -kaupunginrakennuspelin kielivaihtoehtoissa ei ole suomea ollenkaan (Steam-kauppa).

Videopelien tuotanto on erittäin kansainvälistä, ja maailmanlaajuisesti suurimmat pelitalot, joista suurin osa on peräisin Yhdysvalloista, Japanista tai Isosta-Britanniasta, markkinoivat pelejään useilla eri kielillä ja kielialueilla (Mangiron & O'Hagan 2006). Suuret valtavirtapelit lokalisoidaan 7–8 kielelle ja yhä suuremmasta määrästä pelejä käännetään enemmän sisältöä. Suurimmille yleisöille suunnattujen videopelien tuotantoprosessi onkin verrattavissa suurimpien Hollywood-elokuvien tuotantoon ainakin budjetin osalta. (O'Hagan & Chandler 2016, 310.)

Huolimatta pelien kasvavasta suosiosta niitä kuitenkin tutkitaan varsin vähän maailmanlaajuisesti. Bernal-Merinin (2015, 4–5) mukaan videopelejä on vasta viime aikoina alettu tutkia akateemisesti ja näin ollen myös videopelikäännösten tutkiminen on vielä alkutekijöissään. O'Hagan ja Mangiron (2013, 46) vahvistavat, että videopelien lokalisointi ja kääntäminen ovat vasta viime aikoina alkaneet saada kunnolla huomiota käännöstieteessä. Suomessa videopelien lokalisoinnista on tehty viime vuosina muutama pro gradu -tasoinen tutkimus (esim. Palomäki 2015, Laine 2016), mutta muutoin videopelien lokalisointia ja erityisesti videopelien sisältämiä käännöksiä on tutkittu Suomessa vähän ja aihe on näin ollen ajankohtainen. Tästä syystä myös tutkimuksen lähteissä on käytetty esimerkiksi Suomen av-kääntäjien verkkosivustoa, jolla kerrotaan videopelien kääntämisestä suomalaiskääntäjien näkökulmasta.

Vaikka pelien kääntäminen onkin tutkimuskohteena tuore, pelejä on kuitenkin käännetty jo 1980-luvulta, joskin tietoa lokalisointikäytäntöjen kehittymisestä on saatavilla melko vähän (O'Hagan & Mangiron 2013, 46). Ensimmäisiä kaupallisesti menestyneitä videopelejä, kuten *Pong* ja *Space Invaders*, ei ollut tarpeen lokalisoida niiden yksinkertaisuuden vuoksi. 80-luvun alussa julkaistut *Pac-Man* ja *Donkey Kong* kuitenkin kokivat pieniä muutoksia siirtyessään Japanista Yhdysvaltojen markkinoille. Peliteollisuuden siirtyessä pelihalleista kotikonsoleille myös lokalisoinnintarve kasvoi. (Mts. 49–55.)

Pelien teknologian kehittyessä lokalisointiteollisuus kohtasi myös uusia haasteita, joihin oli vastattava nopeasti. Siksi lokalisointi onkin pitkälti kehittynyt käytännön ehdoilla, eikä se ole toistaiseksi hyötynyt käännöstieteellisestä tutkimuksesta. (O'Hagan & Chandler 2016, 312.) O'Hagan ja Chandler toteavat myös, että lokalisoinnin tutkimus on edelleen erittäin vähäistä. Pelitutkimus ei ole juurikaan keskittynyt lokasoinnin tutkimiseen, minkä vuoksi pelikäntämisen erityispiirteitä sekä sen asemaa ja osuutta lokalisoinnissa ei ymmärretä käännöstieteessä eikä lokalisointiteollisuudessa. Lokalisoinnintutkimukselle on tarvetta, ja sillä voitaisiin kehittää kääntäjien koulutusta ja parantaa lokalisoijien asemaa pelikehitysyhteisössä sekä parantaa samalla myös pelien sisältämien käännösten laatua. (Mts. 312–325.)

Lokalisointia on siis tehty jo melko pitkään ja pelaajille on varmasti ehtinyt muodostua jonkinlaisia käsityksiä ja kokemuksia myös lokalisoiduista videopeleistä. Tämän vuoksi on tärkeää tutustua pelikäännöksiin myös käyttäjien näkökulmasta, sillä pelin teksteillä voi olla hyvin suuri vaikutus pelikokemukseen. Tätä mieltä ovat myös O'Hagan ja Mangiron (2013, 277), joiden mukaan pelien interaktiivinen luonne korostaa erityisesti käyttäjän eli pelaajan roolia, ja tämän vuoksi lokalisoitujen pelien käyttäjien tutkiminen olisi erityisen tärkeä osa-alue lokalisoinnin tutkimuksessa. O'Hagan ja Mangiron (2013, 312–313) jatkavat toteamalla, että yksi kiinnostava tutkimussuunta olisi keskittyä tutkimaan pelaajia empiirisesti ja tarkastella lokalisoinnin vaikutusta pelaajien kokemuksiin.

Tutkimukseni keskittyy O'Haganin ja Mangironin ehdotuksen mukaisesti videopelien pelaajiin ja näiden näkemyksiin videopelisuomennoksista. Tutkimukseni aineistona toimii 276 vastausta kyselyyn, jonka tein suomalaisille videopelien pelaajille marraskuussa 2016. Tästä aineistosta tutkin sekä monivalintakysymysten tuloksia että vastaajien kommentteja avoimiin kenttiin saadakseni mahdollisimman kattavan näkemyksen vastaajien mielipiteistä.

Tutkimukseni rakenne on kuusiosainen. Johdannon jälkeen alkavassa toisessa luvussa aloitan määrittelemällä tutkimuksessa käytettävän videopelin käsitteen ja avaan hieman joitakin videopelien tutkimukseen sekä erityisesti pelaajan kokemukseen liittyviä seikkoja. Kolmannessa luvussa käsittelen erityisesti pelien kääntämiseen liittyviä seikkoja, kuten tutkimukselleni olennaisia käsitteitä ja pelilokalisoinnin erityisiä haasteita. Neljännessä luvussa esittelen tarkemmin tutkimukseni aineistoa ja metodia ja luvussa viisi analysoin tutkimusaineistoani. Luku kuusi taas kattaa aineistosta tehdyt päätelmät. Tutkimuksen loppuun on liitetty tutkimuksessa käytetyt lähteet ja aineiston keruuseen käyttämäni kysely liitteenä sekä englanninkielinen lyhennelmä koko tutkielmasta.

2 Videopelien tutkimus ja lokalisointi

Tässä luvussa keskityn esittelemään tutkimukselleni keskeisiä videopelien tutkimuksen käsitteitä sekä videopelikääntämisen ja lokalisoinnin suhdetta. Luvun aloittaa tutkimuksessa käytettävä videopelien määritelmä, jonka jälkeen tarkastelen videopelien lokalisointia käsitteenä. Luvun lopuksi avaan videopelien ja muiden ohjelmistojen tutkimuksessa ja kehittämisessä paljon käytettyjä käsitteitä kuten *käytettävyys*, *pelattavuus*, *immersio* ja *flow*.

2.1 Videopelien määritelmä

Videopelit tarkoittavat erilaisia elektronisilla alustoilla pelattavia pelejä. Videopelit voidaan karkeasti jakaa tietokonepeleihin, konsolipeleihin sekä matkapuhelimilla ja tableteilla pelattaviin mobiilipeleihin. Konsolipeleihin lasketaan sekä televisioon kytkettävillä pelikonsoleilla, että pienemmillä, kannettavilla pelilaitteilla pelattavat pelit. Pelitutkija Frasca (2001, 4) määritelmän mukaan videopelit ovat tietokonepohjaisia viihdeohjelmistoja, jotka voivat olla joko teksti- tai kuvapohjaisia, käyttävät mitä tahansa elektronista alustaa, ja jotka vaativat yhden tai useamman pelaajan joko fyysisessä tai verkkoympäristössä. Mangiron Hevia (2007, 307) kuitenkin huomauttaa lokalisointia koskevassa artikkelissaan, että Frasca määritelmä jättää huomiotta myös videopeleiksi laskettavat pelihallien pelikoneet eli arcade-pelit, jotka eivät ole ohjelmistopohjaisia ja joita ei yleensä ole tarpeen lokalisoida tekstin vähyyden vuoksi. Mangiron Hevia mukaan videopelit voisi kääntäjän näkökulmasta määritellä interaktiivisiksi, multimodaalisiksi teksteiksi, jotka yhdistelevät sanoja, kuvia ja ääntä, ja joiden pääasiallinen tarkoitus on viihdyttää käyttäjiään. Pelejä käännettäessä on siis paitsi huomioitava useita eri osa-alueita, myös pidettävä huoli siitä, että nämä osa-alueet yhdistyvät lopulta sulavaksi pelikokemukseksi (Mangiron Hevia 2007, 307–308).

Miguel Bernal Merino (2015, 16) puolestaan pitää Frasca määritelmää melko laajana ja huomauttaa, että määritelmä luultavasti tulee vielä laajenemaan peliteollisuuden monimuotoisuuden vuoksi ennen kuin keskeisten termien sisällöstä saadaan sovittua yhteisesti. Bernal Merinon (2015, 18) määritelmän mukaan videopeli on multimodaalinen, interaktiivinen viihteen muoto, jolla on kaikki seuraavat ominaisuudet:

1. Se on suunnattu yhdelle tai useammalle henkilölle.
2. Se toimii tietokoneen ja tietokoneohjelmistojen avulla.
3. Sitä ohjataan oheislaitteella (esimerkiksi ohjain, näppäimistö, hiiri, joystick, liikeohjain, ratti, videokamera yms).

4. Se näytetään jonkinlaisella näytöllä (esimerkiksi televisioruutu, LCD- tai plasmanäyttö tai kannettava näyttö).

Toisin kuin Mangiron Hevian määritelmä, Bernal Merinon määritelmä ei kuitenkaan ota huomioon mobiilipelejä, joilla ei ole erillistä ohjainta, jos kosketusnäyttöä ei pidetä ohjaimena toimivana oheislaitteena. Bernal Merino (2015, 17) toteaa, että määritelmä on varsin funktionaalinen ja se keskittyykin lähinnä videopelien teknisiin piirteisiin toisin kuin esimerkiksi Mangiron Hevian määritelmä. Bernal Merino (2015, 18) on kuitenkin Mangiron Hevian kanssa samaa mieltä siitä, että videopelit voivat olla viihdettä, mutta laajentaa videopelin käsitteen kattamaan myös esimerkiksi opetuksessa käytetyt pelit, jolloin niistä käytetään toisinaan nimitystä *vakavat videopelit*. Bernal Merino (2015, 18) myös lisää, että videopelit voivat temaattisesti käsitellä mitä tahansa aihetta. Videopelit voivat keskittyä esimerkiksi zombien ampumiseen tai, kuten thatgamecompanyn pelissä *Flower*, pelaaja voi leijaillla ilman halki terälehtien muodossa ja vain tarkastella pelin kauniita maisemia ja omien valintojensa vaikutuksia näihin maisemiin ja ympäristöönsä.

Tässä tutkimuksessa käytän Bernal Merinon määritelmää, jota tulkiten niin, että mobiilipelit on jätetty määritelmän ulkopuolelle erillisen ohjaimen puuttumisen vuoksi. Mobiilipelit on rajattu myös tutkimukseni ulkopuolelle eikä niitä näin ollen ole tarpeen tämän tutkimuksen puitteissa sisällyttää myöskään videopelien määritelmään. Perustelen rajaukseni sillä, että mobiilipelit ovat verrattain uusi kääntämisen kohde ja perinteisen lokalisoinnin lisäksi niitä saatetaan lokalisoida muiden sovellusten, kuten Google Crowdsourcen (Perez 2016), tapaan joukkoistamalla. Tällöin yksittäisten kääntäjien ja käännöstoimistojen kohtaamat haasteet eivät välttämättä toteudu ollenkaan tai ainakaan samassa muodossa. Esittelen tutkimuksen rajausta tarkemmin luvussa 4.

Sen lisäksi, että videopelin käsitteen sisällön määrittelyssä on vaihtelua, myös termille videopeli on ehdotettu muita vaihtoehtoja, kuten *digitaalinen peli* ja *MIES (multimedia interactive entertainment software)* (Bernal Merino 2015, 15). Videopelin englanninkielinen vastine *video game* on kuitenkin maailmanlaajuisesti yleisessä käytössä sekä peliteollisuuden että kuluttajien parissa (O'Hagan & Mangiron 2013, 63–65), ja luultavasti myös tunnetuin elektronisista peleistä käytetty nimitys. *Videopeli* on yleisesti käytössä myös Suomessa ja se löytyy esimerkiksi *Kielitoimiston sanakirjasta*, joten termin käyttö tässä tutkimuksessa on perusteltua. Tässä tutkimuksessa käytetään termiä *videopeli* viittaamaan sekä tietokone- että konsolipeleihin tutkimukseen valitun Bernal Merinon videopelin määritelmän mukaisesti,

sillä se kattaa tutkimukseni kannalta oleelliset videopelit. Vakavien videopelien sulkeminen pois videopelin määritelmästä olisi tämän tutkimuksen puitteissa myös liian rajaavaa, sillä aineistossani saattaa esiintyä esimerkiksi opetuspeleihin pohjautuvia vastauksia, ja Bernal Merinon määritelmä kattaa myös vakavat videopelit.

2.2 Lokalisointi ja kääntäminen

Lokalisoinnilla tarkoitetaan jonkin tuotteen, esimerkiksi pelin tai sovelluksen, kääntämistä ja mukauttamista kohdekulttuuriin sopivaksi. Lokalisoitu tuote suunnataan jollekin tietylle kohdealueelle (*locale*), joka tarkoittaa maantieteellisen alueen, kielen ja merkistön (*character encoding*) yhdistelmää (Esselink 2000, 1). Lokalisoidut versiot suunnitellaan jokaisen kohdealueen tarpeisiin sopiviksi, ja lokalisoinnissa otetaankin huomioon esimerkiksi kohdealueen konventiot ajan merkitsemisen ja valuuttamerkkien suhteen (O'Hagan & Mangiron 2013, 88) sekä eri maantieteellisten alueiden vaihtelevien ikäraja- ja varoitusmerkkintöjen muuttaminen kohdealueelle sopivaksi.

Esselinkin (2000, 3) mukaan lokalisointi on prosessi, jonka tarkoituksena on tehdä jostakin tuotteesta kohdemaalle ja -kielelle sopiva, ja tässä prosessissa on huomioitava sekä kielelliset ja kulttuuriset että tekniset ja lailliset seikat. Mangiron ja O'Hagan (2006, 11) puolestaan kuvailevat lokalisointia yhdistelmänä perinteistä kääntämistä ja ohjelmistotuotantoa. Määritelmät eroavat toisistaan jonkin verran, ja tästä vielä pidemmälle ajatuksen vie Keiran Dunne (2006, 4–7), joka esittää kääntämisen ja lokalisoinnin kahtena toisistaan erillisenä toimintona, jotka kuuluvat isompaan prosessiin, josta Dunne käyttää nimeä GILT (Globalisation, Internationalisation, Localisation, Translation). Ohjelmistokehittämiseen liitettynä kääntäminen nähdäänkin yleensä osana GILT-prosessia (Bernal Merino 2015, 35).

Termin *lokalisointi* loivat 1980-lopulla ohjelmistokehittäjät, ja sen tarkoitus oli ”heijastaa sellaisten kielelliskulttuuristen elementtien käyttöönottoa, jotka ovat vieraita amerikanenglantilaiselle lähdekoodille, sisällölle ja näytölle” [oma suomennos] (Folaron 2006, 198). Myös pelilokalisoinnin voidaan katsoa alkaneen samoihin aikoihin, joskaan siitä ei vielä tuohon aikaa käytetty tätä nimeä. Kun vuonna 1980 Japanissa julkaistu peli *Pac-Man* tuotiin Yhdysvaltojen markkinoille, sen nimi muutettiin. Pelin alkuperäinen transliteraatio *Puck-Man* koettiin liian riskialttiiksi Yhdysvalloissa mahdollisen vandalisoinnin vuoksi, sillä pelättiin, että pelilaitteista olisi liian helppoa raaputtaa tekstiä irti ja muuttaa hahmon nimen alkuosa englanninkieliseksi kirosanaksi *fuck*. (O'Hagan & Mangiron 2013, 49; Bernal Merino 2015, 160.) Lokalisointi onkin kehittynyt nimenomaan ohjelmistokehittämisen parissa, ja on

nykyään oleellinen osa globalisaatiostrategioita, minkä lisäksi sitä pidetään usein osana alkuperäisen tuotteen kehitysprosessia (O'Hagan & Mangiron 2013, 88). Digitaalinen aika on tuonut mukanaan uusia piirteitä myös kääntämiseen, ja monet näistä piirteistä näkyvät selvästi juuri pelilokalisoinnin yhteydessä tapahtuvassa kääntämisessä (O'Hagan 2015, 749).

Käännöstieteessä lokalisoinnin ja kääntämisen suhde on sen sijaan edelleen epäselvä (O'Hagan & Mangiron 2013, 87), ja lokalisoinnin käsitettä on myös kritisoitu. Hartley (2009, 107) huomauttaa, että lokalisoinnissa tapahtuvaa kohdekulttuuriin sopeuttamista pidetään jotenkin erityisenä kääntämisen muotona, vaikka käännöstieteessä tämä on tavallisesti hyväksytty osa itse kääntämisen määritelmää. O'Hagan & Mangiron (2013, 92) lisäävät, että vaikuttaa siltä, että lokalisointiteollisuus ei ymmärrä kääntämisen laajempaa käsitettä, vaan kääntämistä pidetään vain kielenkääntämisenä. Toisaalta tähän vaikuttavat myös käännöstieteilijät, jotka eivät ole vielä huomioineet kääntämisessä tapahtuvaa muutosta uudentyyppisten käännettävien materiaalien ilmaannuttua (O'Hagan & Mangiron 2013, 92). Bernal Merino (2006, 31) myös huomauttaa, että lokalisointi on liian laaja termi käytettäväksi käännöstutkimuksessa, mutta koska termi on jo käytössä, kaikenkattavan tuotelokalisoinnin ja kielellisen lokalisoinnin välille tulisi tehdä ero. Tässä määritelmässä *kielellinen lokalisointi* viittaa juuri tekstien kääntämiseen.

Kritiikistä huolimatta lokalisoinnin käsite on kuitenkin juurtunut jo käyttöön, ja sen merkitystä on helpointa lähteä määrittelemään sen sisällön ja tavoitteiden mukaan. Mangironin ja O'Haganin mukaan (2006, 14–15) pelien lokalisoinnissa tärkeintä on säilyttää alkuperäisen pelin ilme ja tunnelma ja lokalisoidessa peli pyritään tuomaan mahdollisimman lähelle kohdekulttuuria, jotta pelaaja kokisi pelaavansa omassa maassaan kehitettyä peliä. Lokalisointi siis sisältää tekstin lisäksi monia muitakin elementtejä, kuten värejä, grafiikkaa ja pelin muuta sisältöä (O'Hagan & Mangiron 2013, 92). Nämä elementit ovat kuitenkin harvoin kääntäjän vastuulla, ja esimerkiksi graafisille muutoksille on lokalisointitiimissä omat tekijänsä. Juuri tähän Bernal Merino (2006, 31) viittaa puhuessaan kielellisestä lokalisoinnista, joka tarkoittaa kääntäjän osuutta lokalisointiprosessissa. Videopelien käännöksiä tutkittaessa on kuitenkin otettava huomioon myös muut lokalisoinnin osa-alueet, sillä nekin saattavat osaltaan vaikuttaa pelaajien kokemuksiin, eivät he välttämättä osaa erottaa kääntämistä muusta lokalisoinnista.

Esimerkki muuhun kuin kääntämiseen liittyvästä lokalisointiratkaisusta on Nintendo-peliyhtiön päätös jättää lyhyt silittely-minipeli pois länsimaalaisesta Fire Emblem Fates -pelin

versiosta. Alkuperäisessä japanilaisessa versiossa pelaaja pystyy koskettelemaan omassa joukkueessaan olevien pelihahmojen kasvoja Nintendon 3DS-konsolin kosketusnäytöllä. Kyseinen toiminto on kuitenkin jätetty pois länsimaille lokalisoidusta versiosta. Nintendon edustajan mukaan lokalisointiprosessissa tehdyt muutokset eivät ole epätavallisia. (Frank 2016) Lokalisointia on myös kritisoitu turhaksi koetusta sensuurista; japanilaisten pelien länsimaalaisissa julkaisuissa naishahmojen paljastavia vaatteita on saatettu muuttaa peittävämmiksi tai hahmojen ikää on saatettu nostaa. Vastavuoroisesti amerikkalaisen Fallout 3 -pelin japanilaisille lokalisoidussa versiossa pelaaja ei enää voi räjäyttää atomipommia toisin kuin alkuperäisessä pelissä. (Kiepek 2015.) Tällaiset ratkaisut kuuluvat lokalisoinnin piiriin, mutta eivät liity pelien varsinaiseen kääntämiseen, joskin pelejä kääntäessä tällaiset lokalisointiratkaisut on otettava huomioon, jotta tekstien käännös vastaa lokalisoidun pelin muita osia.

Tässä tutkimuksessa nojaudun Mangironin, O'Haganin ja Bernal Merinon näkemyksiin siitä, että kääntäminen on osa lokalisointiprosessia. Tutkimukseni keskittyy erityisesti Bernal Merinon (2006, 31) mainitsemaan kielelliseen lokalisointiin, joka siis käytännössä vastaa pelin tekstien ja puhutun dialogin kääntämistä. Koska tutkimus keskittyy nimenomaan kääntämiseen, ylimääräisten ja ainakin toistaiseksi harvakseltaan käytössä olevien termien kuten kielellinen lokalisointi käyttäminen monimutkaistaisi sisältöä liikaa. Tutkimuksessa termillä lokalisointi viitataan kaikkeen aiempaan kuvailtuun toimintaan, joka käsittää pelin muidenkin kuin kielellisten ainesten muuttamisen kohdekulttuuria ajatellen, kun taas pelien kääntämisellä tarkoitan Bernal Merinon määrittelemää kielellistä lokalisointia. Tässä tutkimuksessa kääntäminen siis nähdään yhtenä osana pelien lokalisointia, mutta termejä ei käsitellä synonyymeinä.

O'Hagan ja Mangiron (2013, 243–244) mainitsevat myös, että koska lokalisointi on käsitteenä itsessäänkin vielä melko hajanainen, alalla käytetään myös sen ammattilaisista vaihtelevia termejä. Termit *pelilokalisoija*, *pelikäöntäjä*, *lokalisointikäöntäjä* ja *lokalisointispesialisti* ovat kaikki käytössä, ja että niitä käytetään samassa tarkoituksessa. (mts.) O'Hagan ja Mangironia mukaillen tässäkin tutkimuksessa puhutaan pelikäöntäjistä, vaikka kääntäminen nähdään osana lokalisointiprosessia.

2.2.1 Transcreation

Videopelien kääntämistä ja lokalisointia on lähestytty myös *transcreationin* näkökulmasta. Transcreation on terminä käytössä yleisesti audiovisuaalisen kääntämisen alalla, eikä ole

pelkästään videopelilokalisoinnin termi. Kansainvälinen käännös- ja lokalisointialan yritys Lionbridge kuvaa suomenkielisillä verkkosivuillaan käsitettä seuraavasti:

Transcreation on luovaa kääntämistä, joka välittää brändisisällön kohderyhmälle halutulla tavalla kullakin eri kielellä. Tavanomainen käännös- ja lokalisointipalvelu ei ole suunniteltu yhtä tehokkaaseen luovan ja tunteisiin vetoavan sisällön säilyttämiseen, jossa alkutekstissä haettu mielikuva saadaan syntymään muilla kielillä ja muissa kulttuureissa. Transcreation välittää alkuperäisen tekstin tehon muuntamalla sitä kulttuurikohtaisesti ja varmistaa näin saman sisällön toimivuuden muilla kielillä. (Transcreation-palvelut, Lionbridge oy)

Tämä kuvaus tuntuu sopivan Bernal Merinon (2015, 88) näkemykseen siitä, että termiä transcreation käytetään jatkuvasti yhä enemmän, ja sitä käyttävät yritykset, jotka pyrkivät erottautumaan perinteisistä käännöstoimistoista. Termi ei kuitenkaan ole pelilokalisoinninkaan parissa aivan uusi, vaan Mangiron ja O'Hagan käyttivät termiä transcreation kuvailemaan pelilokalisoinnissa tapahtuvaa prosessia jo vuonna 2006. Pelien lokalisoijille annetaan vapaudet muokata peliä sekä poistaa tai lisätä peliin sisältöä, jotta pelikokemus olisi lokalisoidun version pelaajille mahdollisimman samankaltainen, kuin alkuperäisenkin version pelaajille (Mangiron & O'Hagan 2006, 20). Myöhemmin O'Hagan ja Mangiron (2013, 196) kuitenkin huomauttavat, että termi transcreation tarvitsee pelilokalisoinnin kontekstissa vielä tarkennusta.

Transcreationin, lokalisoinnin ja pelikäntämisen suhdetta on pohdittu sekä kritisoitu samaan tapaan kuin lokalisoinnin käsitettäkin. Bernal Merino (2006, 31) toteaa, että oikeastaan kaikkia käännöksiä voisi kutsua transcreationin tuotoksiksi. Tätä Bernal Merino perustele sillä, että kaikki käännökset vaativat kääntäjiltään ainakin jonkin verran luovuutta. Termi myös huomioi sen, että transcreation-prosessi syrjäyttää tietoisesti sellaiset tekstit ja referenssit, joita pidetään liian kulttuurisidonnaisina. Lopuksi Bernal Merino kuitenkin toteaa, että termi *transcreation* ei ole tarpeeksi tarkka käytettäväksi käännöstieteessä, eikä käännöstiede hyödy mitään kyseisen termin käyttöönotosta. (Bernal Merino 2006, 35; Bernal Merino 2015, 91) Pedersen (2014, 57–69) puolestaan toteaa, että transcreation-termin käyttö vaikuttaa olevan yleistymään päin myös muilla aloilla kuin käännöstieteessä ja sen suhdetta käännöstieteeseen ja kääntämiseen tulee pohtia. Pelien kontekstissa Fernández Costales (2014, 57) puolestaan huomauttaa, että transcreationin voi ajatella jopa parantavan videopelien pelattavuutta lokalisoitujen pelien kohdeyleisölle.

Frederic Chaume (2016, 72–73) yhtyy Bernal Merinon näkemykseen kääntäjien luovuudesta ja lisää, että luovuus ja kääntäminen kulkevat käsi kädessä etenkin audiovisuaalisessa ja kaunokirjallisessa kääntämisessä; kääntämisen mieltäminen pelkäksi kirjaimelliseksi

kääntämiseksi on lähes loukkaus käänösälää ja käänöstiedettä kohtaan. Chaume kuitenkin huomauttaa, että transcreation käsittää muutakin kuin vain kielellisen luovuuden. Hän määrittelee transcreationin lähes kaikkien audiovisuaalisten viestien kääntämiseksi ja toteaa, että mikäli käänöstiede laajentaa kääntämisen määritelmää tarpeeksi nopeasti, ei transcreation-termiä tarvitse ottaa käyttöön. Chaume viittaakin transcreationilla myös kääntämiseen, johon liittyy myös visuaalista manipulaatiota, kuten syömäpuikkojen muuttamista haarukoiksi japanilaisessa Doraemon-animaatiossa, kun animaatio lokalisoitiin Pohjois-Amerikkaa varten. (mts. 70–76.) Chaume ei kuitenkaan ota huomioon sitä, että käänöstieteen lisäksi käänösälän terminologiaan vaikuttavat tieteenälän lisäksi myös käänösälän ammattilaiset ja muut toimijat.

Chaumen esimerkin perusteella transcreation-termin voidaankin siis ajatella kuvaavan lokalisoinnin prosessia ja siinä tapahtuvia muutoksia myös videopelien sisällön suhteen, ja käsitteet ovat oikeastaan joiltain osin myös päällekkäiset. Tästä syystä myös termin tarpeellisuus vaikuttaa kyseenalaiselta. Toisaalta transcreation voidaan nähdä myös käänöstieteen vastineena lokalisoinnille, ja tätä vahvistaisi myös Chaumen viittaus käänöstieteen liian suppean kääntämisen määritelmään. Toistaiseksi termi transcreation ei kuitenkaan ole yleisesti käytössä käänöstieteessä, etenään videopelikäänöksistä puhuttaessa, joten siihen ei tulla viittaamaan tässä tutkimuksessa tämän jälkeen. Erityisesti syynä tähän on se, että transcreationin sisältämät, esimerkiksi Chaumen kuvaileman kaltaiset grafiikan muutokset, eivät kuulu pelikäntäjälle.

2.3 Käytettävyyys, pelikokemus ja kääntäminen

Käyttäjäkokemus on yläkäsite, jolla kuvataan käyttäjän kokemusta jonkin tuotteen käyttämisestä. Käyttäjäkokemus koostuu useista seikoista, joista ehkä olennaisin on tuotteen *käytettävyyys*. Käytettävyydellä tarkoitetaan sitä, miten käyttäjän on mahdollista toteuttaa haluttu toiminto onnistuneesti jotakin tuotetta käyttäen. Tällainen tuote voi olla esimerkiksi tietokoneohjelmisto tai vaikkapa television kaukosäädin. Käytettävyyttä mitatessa arvioidaan miten helposti käyttäjä pystyy suorittamaan halutun tehtävän, ja kun käytettävyyden taso on korkea, käyttäjällä ei kulu juurikaan aikaa tuotteen vaatimien uusien taitojen opetteluun ja se tekee työskentelystä myös tehokkaampaa (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2015, 2). Ovaska, Aula ja Majaranta (2005, 4) ovat myös huomauttaneet, että käytettävyyys on aina riippuvainen käyttäjästä ja käyttötilanteesta, eli toisin sanoen käytön kontekstista. Eri käyttäjät voivat kokea saman tuotteen käytettävyyden hyvin eri tavalla eri tilanteissa, ja käyttäjien

tavoitteet voivat olla hyvin erilaisia. Käyttäjien toiveet tuotteen suhteen voivat myös painottua eri tavalla. (Ovaska ym. 2005, 4.)

2.3.1 Käytettävyyden määritelmä

Jakob Nielsenin (1993, 26) paljon käytetty käytettävyyden määritelmä koostuu seuraavista osista:

1. Opittavuus: Järjestelmän tulisi olla helposti opittavissa.
2. Tehokkuus: Järjestelmän tulisi olla tehokas käyttää, jotta käyttäjä voi työskennellä mahdollisimman tuotteliaasti.
3. Muistettavuus: Kun käyttäjä palaa tauon jälkeen järjestelmän pariin, hänen on helppo alkaa käyttää järjestelmää uudelleen eikä kaikkea tarvitse opetella uudelleen.
4. Virheet: Järjestelmässä tulisi olla mahdollisimman vähän virheitä, ja niistä virheistä tulisi olla helppo palata.
5. Tyytyväisyys: Järjestelmän tulisi olla käyttäjilleen miellyttävä käyttää.

Nielsenin määritelmä on laadittu ohjelmistokehittämisen näkökulmasta, mutta se on sovellettavissa myös muille aloille. Suojanen, Koskinen ja Tuominen (2015, 49–58) ovat tuoneet Nielsenin määritelmää lähemmäs käännöstiedettä erottelemalla käytettävyyden neljä tekstuaalista elementtiä.

1. Lukukelpoisuus: tekstin on oltava visuaalisesti luettavissa.
2. Luettavuus: tekstin on oltava tyyliältään luettavaa, eli sanavalintojen, tekstin rytmin ja muiden tekstin piirteiden on oltava tekstin tyyliin ja konventioihin sopivia.
3. Ymmärrettävyys: tekstin ymmärrettävyys on yhteydessä sisältöön ja tekstin kontekstiin, ja tekstin tulee täyttää sen kommunikatiivinen funktio.
4. Saavutettavuus: tekstin on oltava kaikkien lukijoiden tasapuolisesti saavutettavissa.

Jos jokin näistä elementeistä unohdetaan, tuotteen käyttäminen kärsii lähes varmasti. Jos verrataan Nielsenin sekä Suojasen ja muiden käytettävyyden elementtejä, on helppo nähdä, miten tekstuaalinen käytettävyys sopii osaksi yleisen käytettävyyden määritelmää. Jos esimerkiksi tietokoneohjelman tekstin ymmärrettävyys on huono, joutuu lukija, joka on tässä yhteydessä myös ohjelmiston käyttäjä, käyttämään tekstin merkityksen selvittämiseen paljon aikaa. Tällöin Nielsenin määritelmässä mainittu tehokkuus kärsii, ja myös ohjelmiston opittavuuden voidaan sanoa olevan huono. Tämän lisäksi on myös mahdollista, että käyttäjä

ei ole tyytyväinen ohjelmistoon, jolloin tekstin huonolla käytettävyydellä on vaikutusta kolmeen Nielsenin viidestä käytettävyyden osa-alueesta.

Tämän vuoksi myös videopelien kääntäjän on otettava huomioon pelin käytettävyys. Suojasen, Koskisen ja Tuomisen jaottelu soveltuu sellaisenaan käytettäväksi videopelikäännösten käytettävyyden arviointiin, ja videopelien kääntämisessä kaikki neljä seikkaa korostuvat, joskin eri tavoin. Lukukelpoisuuteen ei videopelien kääntäjällä ole yleensä mahdollisuutta vaikuttaa, vaan esimerkiksi tekstitykset asettelee ja ajoittaa peliin joku muu kuin kääntäjä itse. Kääntäjät saavat pelin käännettävät tekstit taulukossa ja palauttavat ne asiakkaalle samassa muodossa (Karvonen & Karvonen, s. d.). Kääntäjän vaikutus lukukelpoisuuteen näkyikin ehkä selkeimmin pelin valikoissa ja muissa vastaavissa, tilan puolesta erittäin ahtaissa paikoissa. Esimerkiksi lyhenteet voivat tehdä tekstistä lukukelvotonta, joskin niiden käyttäminen toisinaan on lähes pakollista.

Pelikäännösten kohdalla luettavuus voi tarkoittaa esimerkiksi tekstien tyylin soveltumista pelin maailmaan ja aikakauteen, ja ymmärrettävyydellä voidaan pelikäännösten suhteen tarkoittaa esimerkiksi käännöksen sopivuutta aiotulle kohdeyleisölle. Videopelien saavutettavuus tai esteettömyys ei yleensä ole kääntäjän muokattavissa, mutta esimerkiksi pelin äänimaailman kääntäminen kuuroille pelaajille soveltuvaksi tekstitykseksi on osaltaan pelin saavutettavuuden parantamista.

2.3.1 Käyttäjäkokemus, pelikokemus ja pelattavuus

Käyttäjäkokemus on käytettävyyttä laajempi käsite, johon käytettävyyden katsotaan usein vaikuttavan. Käyttäjäkokemus ottaa huomioon paitsi tehdyn toiminnon, myös käyttäjän vuorovaikutuksen tuotteen tai järjestelmän kanssa sekä käyttäjän ajatukset, tunteet ja havainnot, jotka syntyvät toiminnan seurauksena (Tullis & Albert 2010, 4–5). Sen määritelmä vaihtelee jonkin verran, ja monilla käyttäjäkokemukseen keskittyneillä ammattilaisilla on termin sisällöstä oma käsityksensä (Tullis & Albert 2010, 4). Tullisin ja Albertin määritelmän mukaan käyttäjäkokemus koostuu kolmesta seikasta.

1. Mukana on käyttäjä.
2. Käyttäjä on vuorovaikutuksessa tuotteen, järjestelmän tai minkä tahansa asian kanssa, jossa on jonkinlainen käyttöliittymä.
3. Käyttäjän kokemus on kiinnostava ja kokemusta voi mitata ja seurata.

Käyttäjäkokemus on tämän määritelmän mukaan siirrettävissä varsin suoraan myös pelitutkimuksen puolelle: videopeleillä on käyttäjä eli pelaaja, peleissä on aina jonkinlainen käyttöliittymä, ja pelaajan kokemusta voidaan arvioida erilaisin menetelmin.

Videopelien pääasiallinen tarkoitus on myös viihdyttää pelaajiaan ja pelisuunnittelussa pääpaino on pelaajan tyytyväisyydellä. Tämän vuoksi ne ovat erittäin hyviä kohteita affektiivisuutta ja tunteita painottavalle tutkimukselle. (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2015, 27.) Pelitutkimuksessa pelaajien kokemuksen tutkiminen onkin keskeisessä osassa.

Videopelien käyttäjäkokemukseen, eli *pelikokemukseen*, vaikuttavat useat erilaiset seikat. Pelin mekaaniset seikat sisältävät pelin tavoitteet, toiminnan, säännöt ja siitä seuraavat palkkiot sekä pelaajille tarjottavat valinnat. Pelimaailma luodaan narratiivilla, joka luo puitteet pelin juonelle ja tapahtumille. Pelaajaa lähinnä oleva osa on käyttöliittymä. Pelikokemus syntyy näistä osista, mutta se kehittyy vasta pelaajan pelatessa peliä. (Takalo, Häkkinen, Kaistinen & Nyman 2010, 24.) Pelikokemuksen arvioinnin tekee vaikeaksi se, miten monimuotoista vuorovaikutusta pelaaminen loppujenlopuksi on. Olennainen piirre monille videopeleille on kuitenkin voimakkaiden tunnekokemusten luominen näiden toimintojen puitteissa, ja pelikokemukseen vaikuttavat esimerkiksi pelin haastavuus, pelaajan keskittyminen ja tunteet sekä pelin tarina. (Takalo ym. 2010, 24–25.) Ei siis ole ihme, että videopelien käyttäjäkokemuksen arviointi on melko monimutkaista.

Pelaajien kokemuksen arviointiin on halutuista tuloksista riippuen useita eri menetelmiä, kuten esimerkiksi katseenseuranta ja pelaajien fyysisten reaktioiden testaus. Käytössä on myös haastattelujen ja kyselyjen tekeminen. (Nacke, Drachen & Göbel 2010, 6–7.) Vaikka kyselyt yleensä tehdäänkin pelaamisen lomassa taukojen aikana (Nacke ym. 2010, 7), tämän tutkimuksen aineistona toimivaan kyselyyn pelaajat saattoivat vastata koska tahansa. Syynä tähän on se, että pyrin kartoittamaan pelaajien kokemuksia käännöksistä suurempana kokonaisuutena kuin vain yhden tietyn pelin kohdalla.

Pelikokemukselle olennainen seikka on myös pelin käytettävyys. Käytettävyyteen liittyy myös erityisesti pelitutkimuksessa käytettävä käsite *pelattavuus*. Pelattavuus kuvataan usein käytettävyyden lisänä, joka käsittelee lähinnä hauskuuden osa-aluetta. Toisinaan pelattavuus on nähty kuitenkin myös koko pelaamisen laadun tai pelin osana. (Mäyrä 2008, 64.) Järvinen ym. (2002, 17–38) kutsuvat pelattavuutta sellaisten kriteerien kokoelmaksi, joilla voidaan

arvioida videopelien pelaamista ja vuorovaikutusta pelin kanssa, ja he jaottelevat pelattavuuden neljään eri komponenttiin.

1. Funktionaalinen pelattavuus, eli pelin kontrollien toiminta
2. Strukturaalinen pelattavuus, eli miten nautittavat ja tasapainotetut pelin säännöt ja niiden tuomat haasteet ovat
3. Audiovisuaalinen pelattavuus, eli äänen ja grafiikan vaikutus pelikokemukseen
4. Sosiaalinen pelattavuus, eli millaisiin sosiaalisiin toimintoihin peli soveltuu: eli voidaanko se esimerkiksi tuoda erilaiselle pelialustalle, ja sopivatko siihen vaikkapa pistelistat.

Järvinen ym. eivät mainitse missään vaiheessa pelien tekstejä, mutta voidaan olettaa, että ne kuuluvat olennaisena osana ainakin audiovisuaaliseen osioon. Pelikäntäminen mielletään nimenomaan audiovisuaalisen kääntämisen osaksi, ja videopeleihin käännetään usein esimerkiksi ruututekstit, jotka ovat osa myös muuta audiovisuaalista kääntämistä. Pelikäännökset saattavat osaltaan vaikuttaa myös funktionaaliseen pelattavuuteen. Vaikka kääntäjä ei olekaan suoraan vastuussa pelin kontrollien toiminnasta, on hänen käännettävä pelin ohjeet niin, että pelaaja pystyy ohjaamaan pelihahmoaan ongelmitta ja muutenkin suorittamaan haluamiaan toimintoja käännosten ohjeiden avulla. Sosiaaliseen pelattavuuteen voivat vaikuttaa esimerkiksi se, miten helppoa pelistä on keskustella muiden pelaajien kanssa pelin kielellä ja miten pelaaja kykenee toimimaan peliyhteisössä pelin käännoksen avulla tai siitä huolimatta.

2.4 Flow ja immersio

Pelitutkimuksessa käyttäjäkokemusta mitataan monella tavalla ja siihen vaikuttavat esimerkiksi immersio, pelaamisen hauskuus, läsnäolo, eläytyminen ja flow-tila (Takalo ym. 2010) sekä pelin pelattavuus, joka vastaa suurilta osin käytettävyyttä. Immersio tarkoittaa lyhyesti pelaajan tunnetta siitä, että hän on poissa todellisesta maailmasta. Flow-tila, jota on myös kutsuttu optimaaliseksi kokemukseksi, on pelitutkimuksessa tila, jonka yksilö voi saavuttaa suorittaessaan jotakin pelin tehtävää. (Calvillo-Gámez, Cairns & Cox 2010, 52.) Flow:n käsite sen sijaan on alun perin optimaalisen kokemuksen psykologian tutkijan Mihalyi Csikszentmihalyin luoma, ja sillä tarkoitetaan sellaista tilaa, jossa yksilön mielentila on tavalla tai toisella parempi tämän ollessa uppoutunut jonkin tehtävän suorittamiseen, ja tällä tavoin he kykenevät suoriutumaan tehtävästä parhaimmillaan (Cowley, Charles, Black & Hickey 2008, 10). Videopelien konseptissa tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että pelissä

tapahtuvan nopean toiminnan keskellä pelaajan ei tarvitse jäädä suunnittelemaan tekojaan, vaan hän toimii vaistonvaraisesti.

Flow-ilmiöllä on myös vahva yhteys immersioon, mutta nämä kaksi käsitettä ovat kuitenkin toisistaan erilliset (Brown & Cairn 2004). Immersiossa pelaaja tuntee kuuluvansa pelin maailmaan eikä kykene huomioimaan fyysisen ympäristönsä seikkoja tänä aikana (Marston & Hall 2015, 104). Myös Jennett ym. (2008) näkevät asian samalla tavalla; toisinaan pelaaja on niin täysin ”sisällä” pelissä, ettei välttämättä huomaa pelin ulkoisia seikkoja ollenkaan, tai esimerkiksi kuule jonkun kutsuvan nimeään. Immersiota on jaoteltu erilaisiin tasoihin (Brown & Cairn 2004; Ermi & Mäyrä 2005). Näistä tasoista kääntämisen kannalta olennaisin, on Ermin ja Mäyrän (2005) *aistinvarainen immersio* (*sensory immersion*). Aistinvarainen immersio käsittää visuaaliset ja auditiiviset ärsykkeet, ja vaikka Ermi ja Mäyrä keskittyvätkin lähinnä pelien grafiikoihin, voidaan tähän ajatella kuuluvan myös pelissä näkyvä, kirjoitettu kieli sekä hahmojen puhe.

Kaikissa peleissä ei kuitenkaan ole kirjoitettua tai puhuttua tekstiä, eikä tekstin vaikutusta pelien immersiiiviseen vaikutukseen ole juurikaan tutkittu. Tästä huolimatta esimerkiksi Mahar (2012) huomauttaa artikkelissaan Kotaku-pelisivustolla, että tekstillä on kyky manipuloida lukijansa kokemusta ja saada nämä identifioitumaan tilanteessa olevaan hahmoon. Aiemmista immersion määritelmistä poiketen Mahar kutsuu tätä immersioiksi, ja mainitsee lisäksi, että immersiiivisen kirjallisuuden käsite on jo tuttu jolloin tekstiä voidaan pitää myös videopeleissä yhtenä immersiota luovana tekijänä. Näin ollen tekstien voidaan myös nähdä kuuluvan videopelien pelikokemukseen vaikuttaviin seikkoihin, vaikka niitä ei pelikokemuksen tai immersion määritelmässä tai tutkimuksessa ole nostettu esiin.

Huonojen tekstien, eli tässä tapauksessa huonojen alkuperäistekstien tai käännösten, voi ajatella rikkovan videopelin immersiiivistä kokemusta, kun taas hyvät tekstit ja käännökset voivat parhaimmillaan luoda pelaajalle todella hyvän kokemuksen videopelistä. O’Hagan ja Mangiron (2013, 150) ovat kuitenkin huomauttaneet, että pelikäännökset huomataan lähinnä niissä tilanteissa, että ne ovat virheellisiä. Myös näissä tilanteissa käännös voidaan nähdä immersiota rikkovana seikkana. Kun pelaaja pysähtyy pieneksikin hetkeksi pohtimaan mielestään huonoa käännöstä, on immersio rikkoutunut, sillä pelaaja keskittyy pelin maailman ulkopuoliseen piirteeseen. Tekstit on siis otettava huomioon myös immersion tutkimuksessa.

3 Videopelikääntäminen

Videopelikääntäminen on yksi av-kääntämisen alalaji, jossa yhdistyy monia eri kääntämisen tyyppejä. Videopeleissä saatetaan esimerkiksi tekstittää pelin hahmojen puhetta, kääntää käyttöliittymän ja valikkojen tekstejä, dubata hahmojen puhetta ja kääntää esimerkiksi maailmaan kuuluvien kirjojen sisältöä. Kaikessa tässä tulee ottaa huomioon pelin tyyli sekä sen kohdeyleisö, jotka omalta osaltaan vaikuttavat pelin teksteihin ja tätä kautta käännökseen.

Videopeligenrejä on lukuisia ja sisällölliset haasteet vaihtelevatkin NHL-pelien jääkiekko-sanastosta ratsastuspelien hevostermistöön ja leivontasimulaattorien kotitalous-tietoudesta uusien fantasiamaailmojen neologismeihin. Kääntäjän tulee siis videopelejä kääntäessään usein olla tietoinen sekä videopelien yleisistä käännskönventioista että pelin käsittelemän aihealueen oikeaoppisesta termistöstä (Bernal Merino 2007).

Bernal Merino (2007) jakaa käännettävät videopelit kahteen kategoriaan luovuuden perusteella. Ensimmäinen kategoria ovat pelit, jotka vaativat kääntäjältä enemmän taustatyötä kuin luovuutta, ja toisen kategorian pelit puolestaan edellyttävät kääntäjältä enemmän luovuutta kuin taustatyötä. Fanit ja aiemmat käännskset ovat erittäin tärkeässä osassa ensimmäisessä, taustatutkimusta vaativien pelien kategoriassa. (Bernal Merino 2007.) Jos kääntäjälle annetaan käännettäväksi peli, joka käsittelee esimerkiksi J.R.R. Tolkienin luomaa Keskimaata, on kääntäjän tutustuttava aiemmin käännettyihin, samaa maailmaa käsitteleviin teoksiin, jotta termistö ja esimerkiksi hahmojen nimet pysyvät uskollisina aiemmille käännskille. Bernal Merino (2007) tuo esiin fanien odotukset siitä, että pelit kuuluvat samaan jatkumoon ja näin ollen käyttävät totuttua termistöä ja kyseisen maailman tapaa kuvata itseään. Tällaisissa tapauksissa kääntäjällä ei ole juurikaan vapauksia lähteä luovasti kehittämään peliin esimerkiksi termistöä, vaan hänen täytyy pysytellä paitsi totutussa sanastossa, myös esimerkiksi Tolkienin teksteille ominaisessa tyyliässä, jotta käännsk tuntuu luontevalta osalta Tolkien-käännsksten muodostamaa kokonaisuutta.

Bernal Merinon (2007) toiseen kategoriaan kuuluvat videopelit, joissa kääntäjän tulee käyttää enemmän luovuutta kuin tutkimusta. Tällaisia ovat pelit, jotka pohjautuvat täysin uuteen ideaan tai ovat muuten uusia käännskksen kohderyhmälle. Tällöin kääntäjän ei tarvitse noudattaa tarkasti aiempien käännsksten konventioita, vaan hän voi luovasti kehittää omia ratkaisujaan pelin puitteiden sisällä. (Bernal Merino 2007.) Toki kääntäjää rajoittavat edelleen videopelien kääntämisen tekniset rajoitteet, pelikäntämisen yleiset konventiot sekä

mahdolliset sisällölliset seikat, mutta vapautta kääntämiseen on kuitenkin huomattavasti enemmän. Mangironin ja O'Haganin (2006) esimerkki Final Fantasy –pelistä kuvaa kääntäjän luovaa vapautta hyvin. Pelissä on erilaisia aseita, joiden nimet on mahdutettava käännettäessä noin 15 merkkiin. Miekka, joka alkuperäisessä versiossa on nimeltään 風林火山 (fūrinkazan) ja tarkoittaa löyhästi suomennettuna ”nopea kuin tuuli, hiljainen kuin metsä, uskalias kuin tuli ja järkkymätön kuin vuori”, päätyi lokalisoituun versioon nimellä ’Conqueror’, eli Valloittaja. Nimen merkitys on aivan eri, mutta se on kuitenkin myös voimakas ja mielikuvia herättävä nimitys myös englanniksi. (Mangiron & O'Hagan 2006.)

Toinen esimerkki tällaisesta luovuudesta ja kääntäjien tekemistä ratkaisuista koskee hahmojen nimiä. Final Fantasy IX -pelin päähenkilö on japaninkielisessä pelissä ジタン (Jitan). Yhdysvaltalaiseen versioon nimi käännettiin muotoon Zidane, mutta kun peli lokalisoitiin Eurooppaan, nimi päädyttiin muuttamaan. Kääntäjät ajattelivat, että nimi saattaisi hämmentää pelaajia ja aiheuttaa ongelmia lain kanssa, sillä Zidane on myös erään kuuluisan jalkapalloilijan sukunimi, ja pelin lokalisoinnin aikaan Zidane pelasi edelleen. Niinpä hahmon nimi on esimerkiksi espanjalaisessa muodossa Yitán. (Mangiron & O'Hagan 2006, 17–18.)

Videopelejä käännetään myös muualla kuin virallisissa käännöstoimistoissa tai pelitaloissa, ja fanikääntäjien ei juuri tarvitse pohtia Zidane-nimen käytön seurauksia ainakaan lain näkökulmasta. Fanikääntäminen on toimintaa, jossa tässä tapauksessa jonkin videopelin fanit tekevät kyseisestä pelistä epävirallisen käännöksen, jota saatetaan jakaa esimerkiksi internetin kautta. Vuonna 1993 Hollannissa perustettiin ensimmäinen videopelien fanikääntämiseen keskittynyt ryhmä, Oasis (Szczepaniak 2006, 102), ja sen jälkeen fanikääntäminen on vain yleistynyt. Fanikäännösten ja virallisten käännösten sekä erityisesti käännösprosessien välillä on joitakin eroja, jotka ovat osaltaan johtaneet näiden kahden pelikäännöstyypin vertailuun ja kritisointiin. Toisaalta videopelien fanikääntämisen ja virallisen lokalisoinnin raja on alkanut myös osaltaan hiipua, sillä toisinaan pelien valmistajat lisensoivat fanien tekemät käännökset virallisiksi käännöksiksi (Mandelin 2014). Vaikka fanikääntäminen ei olekaan oman tutkimukseni kannalta olennaista eikä sitä myöskään mainittu aineistossani, fanikääntämisen kautta voidaan kuitenkin nostaa esiin joitakin videopelikääntämisen erityishaasteita.

Videopelien kohdalla fanikääntäjien odotetaan tuntevan videopelikulttuuria sekä olevan myös itse pelaajia, jotta he voivat ymmärtää kohdeyleisön odotuksia (Muñoz Sanches 2009, 181). Samaa mieltä on myös O'Hagan (2009, 18) todetessaan, että kun kyseessä on pelien kääntäminen, fanikääntäjä on usein itse myös pelaaja. Oman pelaajataustansa vuoksi

fanikäntäjät ymmärtävät paremmin, mikä vetoaa muihin pelaajiin, ja tämän vuoksi joitakin fanikännöksiä pidetään myös virallisia käännöksiä esimerkiksi uskollisempina alkuperäiselle pelille (Mangiron & O'Hagan 2006, 315). Fanikäntäjien työ on myös vapaampaa; heidän ei tarvitse välittää esimerkiksi sensuurista, ja fanikännökseen voidaan upottaa tekijän-oikeussuojattuja tuotenimiä. Myös kielenkäyttö voi olla rajumpaa. (Muñoz Sánchez 2009, 178–179.) Fanikännökset ovat julkaisun jälkeen myös muokattavissa toisin kuin viralliset käännökset (Drugan 2011, 112), joskin nykyään myös virallisia käännöksiä muokataan ja korjaillaan eli niin sanotusti patchataan julkaisun jälkeen.

3.1 Laajuus

Videopeliä lokalisoidessa sen sisältöä voidaan kääntää hyvin erilaisin periaattein, eikä aina käännetä kaikkea. Joihinkin peleihin saatetaan kääntää esimerkiksi pelkät kannet ja vaikkapa ohjekirja. O'Hagan ja Mangiron (2013, 141–142) jaottelevat lokalisoinnin neljään erilliseen kategoriaan sen perusteella, miten paljon pelistä käännetään.

1. **Ei lokalisointia.** Pelistä ei käännetä mitään, vaan peli tuodaan sellaisenaan uudelle markkina-alueelle. Tämä on käytössä erityisesti pienellä budjetilla tehdyissä peleissä ja se tekee markkinoinnin halvemmaksi, sillä rahaa ei kulu lokalisointiprosessiin.
2. **”Box and docs”.** Pelistä käännetään vain pakkaus ja ohjekirja. Menetelmä on yleisimmin käytössä sellaisten pelien kanssa, joissa on vain vähän tekstiä, joiden oletetaan myyvän vähän, tai joita myydään englanninkielisinä vain sellaisilla, Skandinavian kaltaisilla alueilla, joilla pelaajien kielitaito on hyvä.
3. **Osittainen lokalisointi.** Osittaisessa lokalisoinnissa pelistä käännetään pakkauksen ja ohjekirjan lisäksi pelin sisäiset tekstit, mutta ääniraitaa ei lokalisoida. Siihen saatetaan kuitenkin lisätä kohdekieliset ruututekstit.
4. **Täysi lokalisointi,** jossa pelistä käännetään kaikki mahdollinen teksti ja siihen lisätään kohdekielinen ääniraita. Kattavin, mutta myös kallein vaihtoehto, joka on käytössä lähinnä suurimmilla markkina-alueilla. Tällaisten alueiden valtakielet ovat esimerkiksi Euroopassa ranska, saksa, italia ja espanja, jotka yhdessä muodostavat niin sanotun FIGS-alueen (French, Italian, German, Spanish) (Chandler & O'Malley Deming 2012, 45; O'Hagan & Mangiron 2013, 121).

Suomen kokoisessa maassa kohdeyleisö on kuitenkin melko pieni, ja täyden lokalisoinnin tekeminen voi usein olla liian kallista saatuun hyötyyn nähden. Suomeen tulevista peleistä

suurin osa joko lokalisoidaan osittain tai ”box and docs” -periaatteella (Karvonen & Karvonen, s. d.). Nuoremmille pelaajille suunnatut pelit sen sijaan lokalisoidaan useammin täysin, jotta niiden pelaaminen olisi mahdollisimman helppoa jopa alle kouluikäisille pelaajille. Kuitenkin myös aikuisille suunnatuista peleistä löytyy täysin lokalisoituja tapauksia. Yksi esimerkki on *Heaven’s Sword* -seikkailupeli, joka oli yksi PlayStation 3 -pelikonsolin julkaisun yhteydessä ilmestyneistä peleistä. *Heaven’s Sword* -pelistä löytyy muun muassa suomenkielinen ääniraita. Toinen on kaikenikäisten pelaajien suosiossa oleva *The Sims* -pelisarja, joka on täysin lokalisoitu. *The Sims* -peleissä ei tosin ole edes tarvetta ääniraidan dubbaukselle, sillä sim-hahmot puhuvat keksittyä simlish-kieltä. Vaikka aiheesta ei löytynyt tilastoja tai tarkempia tietoja, vaikuttaa kuitenkin siltä, että täysin suomeksi lokalisoituneet konsoli- ja tietokonepelit, joita ei ole suunnattu lapsille, ovat melko harvinaisia.

3.2 Multimodaalisuus

Videopelien kääntäminen on multimodaalista kääntämistä. Kuten O’Haganin ja Mangironin jaottelusta saattoi huomata, pelin sisällön lisäksi julkaisua varten joudutaan usein kääntämään monia muitakin pelin osia. Näiden osien tulee sisällöltään vastata toisiaan pelin yhtenäisyyden sekä pelattavuuden vuoksi, ja tekstin tulee olla harmoniassa pelin visuaalisten ja auditiivisten osioiden kanssa jotta peli muodostaa tasapainoisen ja miellyttävän kokemuksen pelaajalleen.

Bernal Merino (2007) jaottelee videopelien kääntämisen osat seuraavalla tavalla.

1. **Manuaali:** Manuaali eli ohjekirja on pelin pakkauksen mukana tuleva kirjanen, joka opastaa pelaajaa videopelin toimintaan. Vaikka osat manuaalista saattavatkin olla luovaa kirjoittamista ja osittain mainostekstiä, suurin osa manuaalista on kuitenkin opastusta ja käyttöohjeita. Manuaaleista löytyy myös teknisiä tietoja pelin toimintaan tarvittavasta laitteistosta ja muuta mahdollista teknistä informaatiota, sekä lakitekniset tiedot.
2. **Pakkaus:** Pelin pakkaus sisältää useita erilaisia tekstityyppejä, joista jokaiselle on pelin kansissa oma paikkansa. Pakkauksessa teksteille on hyvin rajallisesti tilaa.
3. **Readme-tiedosto:** Readme on tavallisesti .txt-muotoinen tekstitiedosto, joka on yleensä viimeinen osa, joka peliin liitetään sen kehitysvaiheessa. Readme-tiedoston tarkoitus on antaa pelaajalle ohjeita pelin teknisestä toiminnasta esimerkiksi virhetilanteissa.

4. **Viralliset verkkosivut:** Virallisia sivuja ei aina ole, mutta silloin, kun ne on pelille luotu, sivut ovat sekoitus promootiotekstejä, uutisia sekä teknistä informaatiota. Sivuilta saattaa löytyä myös arvosteluja sekä erilaisia ilmoituksia.
5. **Dialogi dubbaukseen:** Kuten muussakin dubbauksessa, tulee peliin kirjoitetun tekstin kuulostaa luontevalta puheelta myös dubattuna. Pelissä saattaa esiintyä useita eri ak-sentteja ja alueellisia varieteetteja, jotka tulee tuoda esiin myös käännetyssä versiossa.
6. **Dialogi tekstitettäväksi:** Puhuttu teksti, joka käännetään tekstimuotoon. Kuten muussakin tekstityksessä, tulee videopeleissäkin ottaa huomioon tilarajoitteet ja puhetyyliä esittäminen tekstimuodossa, sekä videopelien muut tekstikonventiot.
7. **Käyttöliittymä:** Käyttöliittymään kuuluvat valikot ja erilaiset ikkunat. Käyttöliittymän tila on usein erittäin rajallinen, ja sen muuttaminen on käännösvaiheessa käytännössä mahdotonta. Näiltä osin videopelien kääntäminen muistuttaa muuta software-kääntämistä, sillä molemmilla valikoihin on saatava mahdutettua paljon informaatiota pieneen tilaan.
8. **Grafiikka ja teksti:** Graafinen taide, joka sisältää kuvien lisäksi tekstiä, kuten pelin nimen, sekä pelin sisäiset grafiikat.

Videopelejä käännettäessä ei siis riitä, että kääntäjä taitaa yhden tekstilajin, vaan tämän on oltava perillä useista eri käännöskonventioista ja eri tekstityyliä kääntämisestä. Tämän lisäksi myös videopelien sisällöissä on runsaasti eroja; joissain peleissä dialogia ei ole lainkaan, vaan käännettävää tekstiä ovat vain pelin antamat, joskus hyvinkin vähäiset ohjeet sekä valikkotekstit. Jotkut pelit taas nojaavat erittäin vahvasti dialogiin, ja toisissa jatkuvasti puhuvalla kertojalla on merkittävä rooli. Joihinkin peleihin julkaistaan myös lisäosia, jotka sisältävät erilaisia elementtejä kuten uusia esineitä, hahmoja ja paikkoja. Myös näiden lisäosien sisältö on käännettävä niin, että lisäosat sopivat alkuperäiseen peliin. Tämän lisäksi peleissä saattaa olla virheilmoituksia ja pelin julkaisun jälkeen tulevia korjauksia eli patcheja.

Fragmentaation käsite on myös käytössä videopelien suunnittelussa ja tutkimuksessa sekä pelien kääntämisessä. Pelaajan kannalta fragmentaatio tarkoittaa sitä, että pelin tarina riippuu pelaajan valinnoista, ja esimerkiksi dialogissa voi olla useita eri vaihtoehtoja ja polkuja, joita pitkin tarina etenee. Peli etenee pelaajan valintojen mukaan, jonka seurauksena esimerkiksi dialogi ei aina etene suoraviivaisesti. Tällä tarkoitetaan sitä, että esimerkiksi hahmojen dialogi saattaa katketa kesken, jos pelaaja päättääkin poistua tilanteesta ja pelin muut hahmot reagoivat pelaajan toimiin, sillä pelaajan tekemät toiminnot laukaisevat suurimman osan pelin

tapahtumista. (Bernal Merino 2007, 5.) Muut pelin hahmot reagoivat esimerkiksi huudahduksella, jos pelaaja aiheuttaa pelissä räjähdys.

Hieman erityyppinen tilanne on Roineen (2016, 67) käsittelemässä Mass Effect – pelitrilogiassa. Yhdessä sarjan peleistä pelaaja päätyy tilanteeseen, jossa hänen on päätettävä Wrex-nimisen hahmon kohtalosta. Riippuen pelaajan valinnoista siihen asti, tämä voi joko ylipuhua Wrexin pysymään uskollisena itselleen, ampua Wrexin tai antaa toiselle hahmolle luvan tappaa tämän. Wrexin kohtalolla on tämän jälkeen vahvasti vaikutusta siihen, mitä pelissä tämän jälkeen tapahtuu. (Roine 2016, 67.) Tällöin myös pelin myöhemmän dialogin on kuvastettava sitä, mihin ratkaisuun pelaaja Wrexin kanssa päätyi.

Kääntämisen kannalta fragmentaatio taas tarkoittaa sitä, että pelin tekstit tulevat kääntäjälle yleensä taulukkotiedostona, eivätkä ne ole aina loogisessa järjestyksessä. Samassa tiedostossa saattaa olla pätkiä monista eri keskusteluista ja tilanteista, eikä kääntäjä välttämättä edes tiedä, minkä hahmon repliikki on kyseessä ja kenelle tämä puhuu (Karvonen & Karvonen, s. d.). Toisinaan pelin tekstejä myös yhdistellään erilaisista tekstielementeistä, joista kerrotaan lisää alaluvussa 3.2.1.

3.2.1 Videopelit ohjelmistoina

Videopelien kääntämisessä on lukuisia yhteneväisyyksiä muun ohjelmistokääntämisen kanssa. Erityisesti pelien valikot ovat hyvin samanlaisia kuin monissa muissakin ohjelmistoissa. Ne ovat tekstiltään ja asettelultaan yleensä hyvin tiiviitä ja niissä on kiinnitettävä erityistä huomiota käytettävyyteen. Valikoissa ja muissa käyttöliittymän osissa käännöksille on määritetty erittäin rajallinen tila, ja tähän tilaan on mahdutettava hyvin erilaisia tekstejä, kuten tavaralistoja ja ohjeita (O'Hagan & Mangiron 2013, 122). Lisäksi valikoiden käännöksissä tulee noudattaa sekä pelien totuttuja käännöskonventioita että toisinaan annettavia laitteiston valmistajan ohjeita (Karvonen & Karvonen, s. d.).

Toinen, ehkä valitettava yhteys on se, että kuten ohjelmistokääntämisen kohdalla, myös videopeleissä käännettävä materiaali tulee yleensä kääntäjälleen jonkinlaisessa taulukko- tai tekstitiedostossa. Usein käytössä on Excel-tilukko, joka lähetetään kääntäjälle sellaisenaan. Tämä johtuu siitä, että pelin tekstit on upotettu pelin koodiin, joka on asiaan perehtymättömälle lähes mahdotonta luettavaa. Taulukon lukeminen on kääntäjille huomattavasti helpompaa kuin lähdekoodiin perehtyminen, ja niinpä kielelliset elementit tuodaan koodista erilliseen taulukkoon. (Bernal Merino 2007.) Kääntäjä ei välttämättä saa

käännökselleen minkäänlaista kontekstia, vaan joutuu toimimaan melkeinpä arvailujen varassa. Tässä on vaarana, että koska kääntäjä ei tunne peliä, sen sisältöä eikä tekstien kontekstia, saattavat käännöksetkin olla kontekstissaan vääriä. (Karvonen & Karvonen, s. d.)

Toisaalta taulukoissa on myös hyviä puolia ja niitä käyttävät kääntäjien lisäksi myös pelien kirjoittajat. Kokenut pelikirjoittaja Rafael Chandler (2005) toteaa, että Excel-tilukolla on helppoa pitää kirjaa esimerkiksi dialogin mahdollisista eri haaroista, jotka johtuvat esimerkiksi pelaajan tekemistä valinnoista.

Kuten ohjelmistoissakin, myös videopeleissä joudutaan usein kääntämään muuttujia (*variables*). Useissa peleissä pelaajat voivat itse valita hahmonsa nimen, sukupuolen sekä muita tietoja. Näitä varten pelin koodissa on muuttujia, joiden avulla pelaajan syöttämät tiedot näytetään pelin näytöllä oikein. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että pelaajan valitsema nimi näkyy teksteissä. Muuttujat voivat olla riippuvaisia myös pelinsisäisistä tapahtumista. Näissä käännöksissä tulee erityisesti ottaa huomioon kohdekielen kielioppi. Esimerkiksi sotimiseen pohjaavassa pelissä muuttujan nimi voi olla <VASTUS> ja pelaajalle näkyvä teksti on koodissa muotoiltu ”<VASTUS> hyökkää!”. Peli sijoittaa vastus-muuttujan tilalle oikean vihollisen sen mukaan, kuka tai ketkä ovat käymässä pelaajan kimppuun. Huonosti käännetystä muuttujan kontekstista johtuen ruudulla saattaa lukea esimerkiksi kieliopillisesti väärin ”Viikingit hyökkää!” kun käännöksessä on ajateltu vain vaihtoehtoa ”Rooma hyökkää!”. (Bernal Merino 2007.) Tämä on erityisen haasteellista suomenoksissa, sillä suomenkielen sijamuodot vaikuttavat lauserakenteisiin huomattavasti, eivätkä esimerkiksi englannin kielioppikuviot käänny suomeen suoraan tai luontevasti.

Muita teknisiä seikkoja, joita pelien kääntäjä saattaa kohdata, ovat pelin tekniset tiedot sekä laitteistovaatimukset. Laitteistovaatimuksilla tarkoitetaan niitä ominaisuuksia, jotka laitteistolla pitää olla, jotta kyseinen videopeli toimii aiotussa pelilaitteessa. Laitteistovaatimuksia voivat olla esimerkiksi tietokoneen tai pelikonsolin muisti eli tila, jonka peli tarvitsee, tietokoneen suoritin tai videokuvan laatuun vaikuttava näytönohjain. Pelikonsolien laitteisto on pääsääntöisesti aina sama, mutta tietokoneiden suorituskyky riippuu paljon niiden komponenteista eli osista, joista tietokone on rakennettu, ja tämän vuoksi esimerkiksi uudemmat pelit eivät välttämättä toimi vanhemmilla tietokoneilla ollenkaan. Laitteistovaatimuksien kääntämisessä tulee siis olla tarkka, sillä pahimmillaan pelaaja saattaa virheen vuoksi ostaa pelin, joka ei toimikaan juuri hänen laitteellaan.

Mangironin ja O'Hagan (2006) huomauttavat kuitenkin, että videopelien ja ohjelmistojen kääntämisessä on myös eroja. Ohjelmistokääntämisessä englanti on keskeisin lähdekieli, kun taas pelikääntämisessä japanilla on lähdekielenä erittäin suuri osa. (Mangiron & O'Hagan 2006.) On tosin otettava huomioon, että Mangiron ja O'Hagan ovat englanninkielisiä tutkijoita, ja niinpä lähdekielitalanne Suomessa on erittäin todennäköisesti toinen ottaen huomioon englannin kielen osuuden videopelien lähdekielenä. Esimerkiksi Suomen vuoden 2014 myydyimpien pelien top 10 -listalla kaikki pelit olivat alun perin englanninkielisiä (Linnake 2015).

Toinen huomattava eroavaisuus erityisesti viihteellisten videopelien ja muiden ohjelmistojen kääntämisellä on se, että pelien käännöksissä on oltava luova ja omaperäinen. Pelien tulee toki olla helppokäyttöisiä ja käyttäjäystävällisiä, mutta luovat ratkaisut kuuluvat niihin olennaisena osana, toisin kuin esimerkiksi business-ohjelmistojen kääntämisessä, jossa käytettävyyys on kaiken keskiössä. Pelien tarkoitus on viihdyttää käyttäjiään, ja niinpä kääntäjillä on vapaudet muokata pelien tekstejä melko vapaasti, jotta ne sopivat paremmin lokalisoitun version kohdeyleisölle. Tällainen luova vapaus on myös varsin poikkeavaa kääntäjille, ja se onkin yksi videopelien kääntämisen erityispiirteistä. (Mangiron & O'Hagan 2006.)

3.2.2 Videopelit käyttöohjeina

Videopelien pakkauksiin kuuluu tavanomaisesti pelin manuaali eli ohjekirja. Perinteinen manuaali on painettu vihko, joka sisällytetään pelin pakkaukseen. Painettujen manuaalien määrä tosin saattaa olla laskussa, sillä viime aikoina peliteollisuus on siirtynyt yhä enemmän digitaalisten ohjekirjojen käyttöön, ja samoin pelin alkuun tulevien, pelaajaa ohjeistavien tutoriaaliosuuksien määrä on kasvanut (O'Hagan & Mangiron 2013, 163). Ohjekirjassa pelaajalle annetaan ohjeita ja tietoa pelin toiminnasta, sen sisällöstä ja joskus myös tapahtumista. Pelaajalle myös kerrotaan miten peli mekaanisesti toimii, eli mitä nappia painamalla pelaaja saa auki esimerkiksi valikon, ja miten hahmon saa hyppäämään.

Käyttöohjeet voidaan nähdä sekä informatiivisina että operatiivisina teksteinä (Suojanen ym. 2015, 34) ja näin on myös pääsääntöisesti videopelien ohjekirjojen kanssa, sillä ne sekä opastavat pelaajaa että kertovat tälle pelin toiminnasta. Pelejä on yleensä täysin mahdollista pelata myös ohjekirjaa lukematta, mutta siitä huolimatta sen mukanaoloa pidetään tarpeellisenä. Toisinaan ohjekirjan teksti saattaa olla myös humoristista tai hyvinkin lennokasta, mutta siitä huolimatta ohjekirjan kääntämisessä tulee ottaa huomioon sen käyttötarkoitus. Luovasta kielestä huolimatta ohjekirja on kuitenkin ensisijaisesti käyttöohje.

Kuten muidenkin tuotteiden käyttöohjeissa (Olohan 2016, 54), myös videopelien käyttöohjeet sisältävät yleensä tekstiä ja kuvia, ja ne saattavat tyyllillisesti erota toisistaan hyvinkin paljon. Aikuiselle yleisölle suunnattujen pelien manuaalit ovat usein asiallisempia ja keskittyvät lähinnä pelin toimintaan ja taustoihin. Manuaaleissa olevat kuvat voivat esimerkiksi havainnollistaa pelin käyttöliittymää ja valikoita. Näin on myös lastenpeleissä sekä kaikenikäisille suunnatuissa videopeleissä. Nuoremmalle yleisölle suunnattujen pelien ohjekirjat ovat usein kuitenkin runsaasti kuvitettuja ja värikkäitä, ja joitakin tekstejä on saatettu korvata kuvilla. Esimerkiksi sen sijaan, että ohjeessa lukisi ”Paina nappulaa ’X’”, ohjeeseen on saatettu laittaa kuva kyseisestä painikkeesta.

Pelit ohjaavat pelaajaansa myös pelaamisen aikana esimerkiksi tutoriaalisuuksissa. Näissä tutoriaaleissa pelaajaa voidaan ohjeistaa joko peliruudulle ilmestyvillä teksteillä, jotka kertovat, mitä pelaajan tulee tehdä, tai ohjeet voivat tulla myös esimerkiksi dialogin seassa. Nämäkin ohjeet ovat verrattavissa käyttöohjeisiin. Byrne (2006, 60 ja 156) mainitsee, että käyttöohjeissa erityisen tärkeässä asemassa ovat selvät ja tarkat ohjeet, ja niiden tarkoitus on opettaa lukijaa pelin informaationannon sijaan. Näin on myös videopelien sisäisiä ohjeita käännettäessä. Jos ohje on vaikeaselkoinen, pelaaja ei välttämättä ymmärrä, mitä häneltä pelissä odotetaan tai hän saattaa toimia jollain tapaa väärin ja aiheuttaa vahinkoa pelihahmolleen.

3.2.3 Videopelit ruututeksteinä

Yhdistäviä tekijöitä videopelien ja muun audiovisuaalisen kääntämisen välillä ovat pelien sisältämät käsikirjoitukset, laulut sekä satunnaiset audiotutoriaalit ja ohjeet (Mangiron 2013, 42–43). Pelin hahmot voivat keskustella keskenään tai puhua yksin, ja joissain tapauksissa pelissä saattaa olla myös kertojaääni, joka joko pohjustaa tulevia tapahtumia tai selostaa pelaajan tekemisiä vaihtelevalla aktiivisuudella. Kaikkia näitä voi tapahtua pelaajan toiminnan aikana.

Tämän lisäksi peleissä on nykyään lähes aina myös välinäytöksiä (*cut-scene*). Ernest Adams (2014, 56 ja 506) määrittelee välinäytökset ei-interaktiivisiksi, narratiivisiksi videopätkiksi tai visuaalisiksi sekvensseiksi, jotka hetkellisesti katkaisevat pelaamisen. Käytännössä välinäytökset ovat siis lyhyitä videoita, joiden aikana pelaajan ei yleensä tarvitse toimia, ja jotka kuljettavat pelin tarinaa eteenpäin eri tavoin. Välinäytöksillä on erilaisia tarkoituksia, kuten tilanteen tai hahmojen esittely, tunnelman luominen, uuden tiedon antaminen pelaajalle ja narratiivisten aukkojen täyttäminen, eli esimerkiksi pelihahmon kuljettaminen tilanteesta

toiseen (Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith & Pajares Tosca 2013, 201–202). Välinäytökset saattavat olla hyvin pitkiä; esimerkiksi Halo 2 -pelin aloittava kohtausta kestää yli 5 minuuttia. Yleensä välinäytökset ovat, ja niiden pitäisikin olla lyhyempiä, sillä ne katkaisevat pelaajan toiminnan rytmin ja flow'n. (Adams 2014, 215.) Välinäytökset antavat pelaajalle myös mahdollisuuden rentoutua pelaamisen välillä (Adams 2014, 455). Käännöstieteen näkökulmasta välinäytökset ovat osaltaan tehneet peleistä enemmän elokuvan kaltaisia ja tuoneet pelien lokalisoinnin lähemmäs audiovisuaalista kääntämistä (O'Hagan & Mangiron 2013, 151).

Carmen Mangiron (2013, 46–47) luokittelee pelitekstitykset kolmeen eri kategoriaan niiden määrän perusteella: (1) välinäytökset, (2) välinäytökset ja pelin sisältämä puhuttu dialogi, ja (3) täysi ruututekstitys, joka sisältää välinäytökset, puhutun dialogin, puhutut tutoriaalit sekä ääniefektit. Pelaajalle voi olla ongelmallista, jos ainoastaan välinäytöksiin on saatavilla ruututekstit, sillä pelin sisäinen dialogi antaa toisinaan pelaajille ohjeita pelissä etenemisestä. (Mangiron 2013, 46–47.)

Sekä välinäytökset että pelaamisen ohessa tuleva puhe käännetään usein. Tämänhetkisen trendin mukaan suurimpaan osaan peleistä lisätään nykyään kielensisäiset tekstit, eli esimerkiksi englanninkieliseen peliin on saatavilla englanninkielinen tekstitys. Suurimmassa osassa lokalisoituja pelejä tekstitykset ovat kuitenkin kieltenväliset, eli vieraskielinen ääniraita on tekstitetty lokaalin kielelle. (Mangiron 2013, 46.) Tekstit ovat usein pelaajan valittavissa, ja ne voi halutessaan laittaa myös pois päältä pelin asetuksista. Ruututekstit ovat erityisen tarpeellisia kuulovammaisille pelaajille (Adams 2014, 307), mutta niistä on hyötyä myös muille pelaajille (Mangiron 2013, 43). Esimerkiksi englanninkielistä peliä pelaavan, muunkielisen pelaajan voisi olla vaikeaa seurata puhuttua dialogia, mutta ruututekstejä lukemalla pelaajan on helpompi ymmärtää mistä hahmot keskustelevat. Kuulovammaisille pelaajille suunnatuissa tekstityksissä kääntäjä joutuu ottamaan huomioon myös ääniefektit. Toistaiseksi vain harvassa pelissä on tarjottu myös ääniefektien tekstityksiä, eivätkä nekaan aina koske jokaista pelin kielivaihtoehtoa; vaikka esimerkiksi *Dragon Age Origins* -roolipeli tarjoaa osassa kielistä pelaajalleen mahdollisuuden valita pelkän dialogin tai dialogin sekä ääniefektien tekstityksen välillä (Mangiron 2013, 47), ääniefektien tekstitys ei kuitenkaan ole valittavissa jokaisella kielellä (Férez Costales 2013, 62).

Lokalisoinnin laajuudesta riippuen pelistä voidaan joko kääntää tekstitykset tai peli dubataan, eli siihen äänitetään uusi, suomenkielinen ääniraita. Videopelien kansainväliset tekstitys-

konventiot ovat kuitenkin kehittyneet suurimmilta osin irrallisina audiovisuaalisesta kääntämisestä, ja niissä on eroja perinteisen av-kääntämisen konventioihin (O'Hagan & Mangiron 2013, 163–164). Videopelien ruututekstit voivat esimerkiksi olla huomattavasti pitempiä ja ne voidaan näyttää nopeammin kuin perinteiset elokuvien tekstitykset. Tekstitysten pituus ei riipu katsojan lukunopeudesta, vaan käsikirjoituksen pituudesta. Pelikääntäjille annetaan yleensä dialogin pituuden perusteella laskettu merkkimäärä, johon ruututekstien on mahduttava. (O'Hagan & Mangiron 2013, 164.) Pelien ruututekstit tehdään muiden pelin käännösten tapaan tiedostoon eikä kääntäjä käytä erillistä tekstitysohjelmistoa (Mangiron 2013, 7–8). Niinpä videopelien kääntäjät joutuvat myös joissain tapauksissa poikkeamaan totutuista audiovisuaalisen kääntämisen normeista pelin käännöstä tehdessään.

3.2.4 Videopelit kaunokirjallisuutena

Videopeleistä narratiiveina on keskusteltu jo pitkään (ks. esim. Frasca 2003; Jenkins 2004; Ryan 2006; Hitchens & Drachen 2009; Bartle 2009; O'Hagan & Mangiron 2015, 150–153; Roine 2016). Aiheesta käytyyn keskusteluun kantaa ottaminen olisi tämän laajuiseen tutkimukseen turhan laaja tehtävä, eikä sillä lisäksi ole juuri merkitystä tutkimuksen aiheelle. Tästä huolimatta voidaan kuitenkin todeta, että vaikka videopelejä ei itsessään pitäisikään narratiiveina, ne sisältävät kuitenkin juonta kuljettavia narratiivisia elementtejä sekä kaunokirjallista tekstiä, ja vaativat kääntäjältään erilaista osaamista kuin esimerkiksi käyttöohjeet tai käyttöliittymän käännökset.

Useissa videopeleissä on jonkinlainen tarina, jossa pelaaja etenee tai jota pelaaja itse luo peliä pelatessaan. Tarina voi olla Nintendon *Mario*-pelisarjan prinsessanpelastamisen tapaan hyvin kevyt ja luoda lähinnä puitteet esimerkiksi kevyelle tasohyppelylle, tai se voi olla pitkä ja syvällinen, pelaajan toimien mukaan muovautuva kertomus, joka vetää vertoja televisiosarjalle, tai mitä tahansa näiden väliltä. Monet videopelit sijoittuvat jonkinlaiseen vaihtoehtoiseen tai keksittyyn maailmaan ja pelin puitteita on syytä avata pelaajalle pelin alussa tai sen aikana. Niinpä monet videopelit alkavatkin jonkinlaisella kuvauksella pelin maailmasta ja tilanteesta, ja näitä seikkoja saatetaan avata myös pelin aikana erilaisin keinoin.

Pelit sisältävät toisinaan yllättäviäkin kaunokirjallisia elementtejä. Esimerkiksi Bethesdan vuonna 2011 julkaisemassa *Skyrim*-fantasiaseikkailupelissä on 820 elementtiä, jotka pelin koodissa vastaavat nimitystä *book* eli kirja. Kaikki näistä elementeistä eivät ole pelissä luettavia kirjoja, vaan niitä voidaan käyttää erilaisten taitojen ja loitsujen oppimiseen. Suuri osa on kuitenkin luettavia kirjoja, eli pelaaja pystyy hahmonsa tavoin lukemaan kirjan sisältöä

sen sivuilta. Kirjat sisältävät esimerkiksi pelin maailman kansantarinoita, lyhyitä, eri tekstilajeihin kuuluvia novellimaaisia kertomuksia, pelin maailman historiaa ja muita kirjoituksia. Tämän lisäksi pelaaja voi löytää pelistä muiden ei-pelattavien hahmojen jättämiä päiväkirjoja, muistioita ja muita kirjoituksia. (The Elder Scrolls Wiki.) Nämä elementit, vaikka lyhyitä ovatkin, antavat hyvän esimerkin siitä miten pelien maailmasta saattaa löytyä myös kaunokirjallisia elementtejä, jotka ovat toisinaan hyvin vahvasti sidottuja pelin maailmaan.

Hyvin erilainen esimerkki kaunokirjallisesta tekstistä videopelissä on *Brain Training*. *Brain Training* on Nintendon DS-käsipelikonsolille julkaistu peli, jonka tarkoituksena on pelin nimen mukaisesti kehittää pelaajan ajattelua ja muita taitoja. Pelin ääneenlukuharjoituksissa englanninkielisen pelin pelaajalle tarjotaan luettavaksi englanninkielisiä klassikoita, esimerkiksi Dickensiä, mutta muille kielialueille lokalisoiduissa versioissa näitä tekstejä ei ole käännetty, vaan niiden tilalle on vaihdettu kohdealueella yhtä tunnettujen kirjailijoiden tekstejä. (Bernal Merino 2008, 67–68.)

3.3 Kääntämisen haasteita

Kuten aiemmin todettiin, videopelit ovat yhdistelmä audiovisuaalista kääntämistä ja ohjelmistolokalisointia, ja tämän lisäksi videopeleissä yhdistyy usein useita erilaisia tekstilajeja ja tekstityyppejä. Karvosen ja Karvosen (s. d.) sanoin, ”Lopputuotteen poikkeuksellisen audiovisuaalisen luonteen takia pelien kääntäminen kuitenkin edellyttää kääntäjältä huomattavaa erityisalan osaamista ja erityisesti kattavaa ymmärrystä pelien audiovisuaalisuudesta ja interaktiivisuudesta”. Aiemmassa lokalisoinnintutkimuksessa onkin noussut esiin useita seikkoja, jotka tekevät videopelien kääntämisestä kääntäjilleen erityisen haastavaa, ja osa näistä haasteista on esitelty aiemmin tässä luvussa. Seuraavaksi eritellään vielä joitakin näistä haasteista hieman tarkemmin, ja nostetaan esille joitakin uusia haasteita.

Videopelien lokalisoitujen versioiden julkaisuun on kaksi vaihtoehtoa. Joko lokalisoidut versiot julkaistaan samaan aikaan alkuperäisen kanssa, tai lokalisointiprosessi aloitetaan vasta alkuperäisen version julkistamisen jälkeen, jolloin lokalisoidut versiot julkaistaan alkuperäisen pelin jälkeen. Samanaikainen julkaisu on näistä kahdesta yleisempää, ja tämän vuoksi peli ei käännohetkellä ole vielä valmis ja tekijänoikeuslait rajoittavat työskentelyä, jolloin kääntäjät joutuvat usein kääntämään pelin näkemättä itse peliä koskaan (Bernal Merino 2007). Koska kääntäminen tapahtuu pelin kehittämisen aikana, pelin kehittäjät

saattavat muuttaa pelin tekstejä useita kertoja, jolloin kääntäjät joutuvat työstämään saman kohdan käännöksiä useita kertoja, eivätkä aina välttämättä ole tietoisia siitä, että kyseessä on korjattu tai muutettu kohta. (O'Hagan & Chandler 2016, 313–314.) Erityisesti silloin, kun peli pyritään julkaisemaan samanaikaisesti eri kielillä, pelikäännökset tehdään hyvin tiukalla aikataululla ja suuremmissa käännöstiimeissä, joka osaltaan saattaa vaikuttaa käännösten virheellisyteen. Se myös tekee kääntämisestä huomattavasti haastavampaa, kun yhdelläkään ryhmän jäsenellä ei ole kunnollista kontekstia käännöksen tekemiseen. (Bernal Merino 2007.)

Joissakin tapauksissa pelin tekijät haluavat kuitenkin julkaista ensin yhden version pelistä, ja keskittyä sen jälkeen lokalisimaan pelinsä muille kielille. Näissäkin tilanteissa pelin lokalisoiduilla versioilla on kuitenkin yleensä tiukat määräajat. (Chandler & O'Malley Deming 2012, 73–74.) Jälkikäteen julkaistuissa lokalisoinneissa sisältöä saatetaan toisinaan jopa parannella, ja näin lokalisoiduista versiosta tulee alkuperäisen pelin paranneltu versio. Toisinaan nämä parannellut versiot myös uudelleenlokalisoidaan takaisin alkuperäiselle kielelle. (O'Hagan 2015, 753.)

Sen lisäksi, että kääntäjillä ei välttämättä ole selkeää kuvaa itse pelin sisällöstä, pelikäännösten formaattina käytetyt taulukot lisäävät osaltaan kontekstin puutetta luvussa 3.2 esitellyn fragmentaation käsitteen mukaisesti. Karvonen & Karvonen kuvaavat ongelmaa seuraavasti Av-kääntäjien verkkosivuilla: ”Esimerkiksi sana ”Fire” voi tarkoittaa nuotiota, tulipaloa, ampumista, laukaisua tai työntekijän erottamista”, sekä myöhemmin: ”Aiemmin mainittu esimerkki ”Fire voisi siis tulla vastaan esimerkiksi muodossa ’Fire gun’, ’Fire torpedo’, ’Fire maid’, ’Fire away’ ’Fire on the lot!’ tai jopa ’I’m on Fire’” (Karvonen & Karvonen, s. d.). Karvonen ja Karvonen kuitenkin lisäävät, että tällaiset ääriesimerkit ovat hyvin harvinaisia, mutta kuitenkin mahdollisia. Kääntäjät eivät siis saa käytettäväkseen kuin pelin tekstiä, ja joutuvat työskentelemään ilman visuaalista kontekstia (O'Hagan & Mangiron 2013, 164). Pelikääntäjä Alexander O. Smith vahvistaa, että haasteita kääntämiseen tuo taustamateriaalin puute tai vähyys, tai sekavasti esitetty taustamateriaali, ja että nämä seikat myös voivat vaikuttaa paljon käännöksen laatuun (Jayemanne 2009).

Oman haasteensa luovat myös pelaajien odotukset. Etenkin tärkeimpiä ja suurimpia pelijulkaisuja markkinoidaan hyvin laajasti jo ennen julkaisupäivää, ja tämä luo pelaajille odotuksia pelistä ja sen sisällöstä. Tämän lisäksi samoihin sarjoihin kuuluvat franchise-pelit ovat aiemmissa osissaan totuttaneet pelaajat tietäntyyliin käännösratkaisuihin. Kolmas odotuksia luova seikka on jo sivulla 17 mainittu pelin mahdollinen taustamateriaali; jos peli

pohjaa esimerkiksi elokuvaan, odottavat pelaajat yleensä pelin käännöksen vastaavan elokuvan käännöstä. Tässä tapauksessa pelaajat ovat myös usein kyseisen elokuvan faneja, ja perehtyneet aiheeseen suhteellisen hyvin, ehkä jopa paremmin kuin kääntäjät. Tämä pätee usein myös franchise-peleihin, joiden aiemmilla osilla saattaa olla hyvin perehtyneitä faneja.

Tämä näkyy erityisen selvästi niin sanotuissa hardcore-faneissa, jotka ovat erityisen tietoisia joko videopeleistä yleensä, tai jostain tietystä pelisarjasta. Pelikääntäjät eivät aina tunne videopelejä kovin hyvin, eikä kääntäjällä välttämättä ole yhtä vankkaa tietämystä pelistä tai pelisarjasta kuin hardcore-faneilla. Vaikka kääntäjä tuntisikin jonkin videopeligenren hyvin, voi tällaisen tiedon puuttuminen johtaa siihen, että käännökseen jää virheitä, jotka vasta videopeleihin ja/tai pelin genreen hyvin perehtyneet pelaajat huomaavat. (O'Hagan & Mangiron 2013, 193–195.) Pelaajat saattavat myös kritisoida tämän luvun alussa esiteltyjä, kääntäjän omaan luovuuteen nojaavia ratkaisuja. Tällaiset ratkaisut, kuten aseiden nimeäminen täysin uudella tavalla, saattavat herättää alkuperäisestä versiosta tietoisissa pelaajissa voimakkaitakin tunteita. Pelikäännökset huomioidaankin yleensä lähinnä silloin, kun niissä on virheitä (O'Hagan & Mangiron 2013, 150).

Osa pelikäännöksiä rajoitteista on tuttuja myös ohjelmistokääntämisen parista. Yksi tilaan liittyvä rajoite on pelin käyttöliittymä. Teksteille on ruudulla varattu tietynmittainen tila, eikä käännetyn tekstin pituus voi ylittää tätä rajaa (O'Hagan 2015, 754). Erityisen haastavaksi tämän tekee se, että tilarajoitukset on yleensä suunniteltu englannin mukaan, ja suomen kielen pitkät rakenteet eivät aina mahdu niille varattuun tilaan (Karvonen & Karvonen, s. d.). Toisinaan myös pelikonsolien valmistajat vaativat tiettyjen termien käyttämistä käännöksessä, mennen jopa niin pitkälle, että tietyn nappulan painamisesta on käytettävä tiettyä sanaa (O'Hagan & Mangiron 2013, 140).

Aiemmin tässä luvussa eriteltiin videopelien multimodaalisuutta sekä pelien erilaisia tekstityyppejä. Myös tämä tyylien vaihtelu voi olla kääntäjälle haasteellista, sillä kääntäjän tulee kyetä kääntämään erilaisia tekstityyppejä ja sisältöjä niille ominaiseen ja luontevaan tapaan. Esimerkiksi suurimpien pelien markkinointiin liittyvät verkkosivut ja muu mainonta vaativat kääntäjältään markkinointikielen hallintaa ja myös luovuutta, jotta pelistä saadaan mahdollisimman houkutteleva myös kansainväliselle yleisölle (O'Hagan & Mangiron 2013, 163).

4 Aineisto ja menetelmä

Tutkimuksessani tarkastelen suomalaisten videopelaajien näkemyksiä videopelien suomennoksista. Erityisesti olen kiinnostunut siitä, miten videopelien kääntämisen haasteet näkyvät pelaajille valmiissa videopelikäännöksissä. Kuten luvussa 3 kuvasin, videopeleissä kieli on usein olennaisessa osassa tarinankerrontaa ja myös itse peliä; pelit saattavat sisältää esimerkiksi hahmojen välistä dialogia, hahmojen ajatuksia, pelikokemusta syventäviä kertomuksia pelin maailmasta ja/tai pelin maailmaan kuuluvia tekstejä. Tämän lisäksi videopeleissä saatetaan kääntää muun muassa valikkoja ja pelin käyttöliittymän tekstejä sekä erilaisia ohjeita, jotka kaikki ovat keskeisiä pelikokemukselle.

Kun näihin haasteisiin yhdistetään vielä vaativa peliyleisö, ei ole ihme, että pelikäännöksistä puhutaan toisinaan ontuvina tai suorastaan tönkköinä. Toisaalta videopelisuomennosten joukkoon mahtuu myös erittäin kehuttuja tapauksia. Olen itse pelatessani törmännyt sekä loistaviin että suorastaan ala-arvoisiin suomennoksiin, ja haluan tutkimuksessani selvittää, onko muilla suomalaisilla videopelaajilla samanlaisia kokemuksia pelisuomennosten suhteen. Lisäksi tarkastelen sitä, miten videopelien kääntämisen erityishaasteet näkyvät pelaajien kokemuksissa, eli huomaavatko pelaajat esimerkiksi ahtaiden valikkojen vaikutuksen käännösratkaisuihin tai tuntuuko pelaajista siltä, että pelien vaatima erikoissanasto on käännetty oikein ja luontevasti.

Tutkimuksessani pyrin siis vastaamaan seuraaviin kysymyksiin:

1. Millaisia kokemuksia suomalaisilla pelaajilla on videopelien suomennoksista?
2. Näkyvätkö videopelien kääntämisen erityishaasteet valmiissa käännöksissä?

Käsittelen tutkimuksessani nimenomaan tietokoneen ja erilaisten pelikonsolien kautta pelattavia pelejä, mutta en mobiilipelejä. Päädyin jättämään mobiilipelit tutkimuksesta siksi, että ne ovat verrattain uusi kääntämisen kohde ja perinteisen lokalisoinnin lisäksi niitä lokalisoidaan myös monen muun mobiilisovelluksen tapaan joukkoistamalla, jolloin yksittäisten kääntäjien ja käännöstoimistojen kohtaamat haasteet eivät välttämättä toteudu ollenkaan. En ole itse tutustunut mobiilipeleihin kovinkaan syvällisesti enkä tiedä, pätevätkö niihin kaikki samat käännöskonventiot ja toisaalta ongelmat kuin perinteisempiin videopeleihin. Tämän lisäksi mobiilipelien ottaminen mukaan kyselyyn olisi laajentanut kyselyä tälle tutkimukselle turhan laajaksi. Mobiilipeleille olisi täytynyt luoda erillinen kategoria kyselyssä eivätkä kaikki kysymykset olisi päteeneet niihin, mikä olisi osaltaan tehnyt

kyselystä vastaajille hankalan ja monimutkaisen luettavan. Se olisi myös kasvattanut todennäköisyyttä virheisiin, jotka syntyvät, kun vastaaja vastaa mobiilipelien perusteella muita videopelejä koskevaan kysymykseen ja päinvastoin.

4.1 Kysely

Toteutin tutkimukseni kyselytutkimuksena, jonka aineiston kokosin itse. Aiheesta ei ollut saatavilla valmiita aineistoja ja halusin myös saada aineistokseni mahdollisimman tuoreita mielipiteitä, sillä videopeliteollisuus kehittyy jatkuvasti, eivätkä mahdolliset muutaman vuoden takaiset kyselytulokset välttämättä pitäisi enää paikkaansa. Näin sain myös selvitettyä tarkemmin erityisesti käännöshaasteiden näkyvyyttä niitä mittaavilla kysymyksillä.

Monet videopelit ovat nykyään englanninkielisiä myös suomalaisilla markkinoilla. Näille markkinoille on kuitenkin tullut uusia jakelijoita kuten Valve Corporationin kehittämä Steam, joka on tietokoneelle asennettava videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta. Steamin käyttäjät voivat osallistua Steamin, sekä joidenkin siellä julkaistavien pelien kääntämiseen (Steam Translation), ja vastaavanlainen toiminta on saattanut lisätä myös pienemmän yleisön pelien kääntämistä, joskin usein fanikäännöksinä. Myös videopelien pelaajademografia on laajentunut jatkuvasti viime vuosien aikana; sen sijaan, että pelit olisivat vain lasten tai nuorten miesten harrastus, erityisesti mobiilipelit ovat tuoneet videopelaamisen myös osaksi sekä nuorempien että vanhempien ihmisten arkea (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016, 20–30). Jatkuvan kehityksen vuoksi myös aineiston on oltava mahdollisimman tuore.

Aineistona toimii kysely, joka on nähtävillä kokonaisuudessaan tutkimuksen liitteenä. Tein kyselyn marraskuussa 2016, ja sen vastaajia olivat eri-ikäiset videopelien pelaajat. Toteutin kyselyn verkossa Tampereen yliopiston E-lomake -alustalla ja etsin vastaajia Twitter-sivustolta sekä neljästä eri Facebook-ryhmästä, jotka oli täysin tai osittain suunnattu videopelien harrastajille. Kysely oli auki viikon ja siihen tuli yhteensä 294 vastausta, joista peräti 239 tuli ensimmäisen vuorokauden aikana.

Rajasin saamaani aineistoa kahdella perusteella. Vaikka vastaajia ohjeistettiin jättämään huomiotta älypuhelimella ja tabletilla pelattavat pelit, vastaajista 16 mainitsi pelilaitteissaan älypuhelimien tai tabletin. Koska näillä alustoilla pelattavat mobiilipelit eivät kuulu tutkimuksen piiriin, rajasin kyseiset alustat maininneet vastaajat aineiston ulkopuolelle. Tämän lisäksi poistin aineistosta 2 sellaista vastausta, joiden vastaajat ilmoittivat pelaavansa videopelejä harvemmin kuin muutaman kerran kuukaudessa tai ei koskaan, sillä tutkimus

keskittyy nimenomaan videopeliharrastajiin eli aktiivisiin pelaajiin. Lopulta aineistokseni jäi 276 vastausta.

Kysely oli anonymi, mutta pyysin vastaajilta kuitenkin joitakin taustatietoja, joiden perusteella heitä voitiin luokitella eri ryhmiin. Kysely koostui neljästä osiosta, joista taustatiedot olivat ensimmäinen:

1. Taustatiedot: Taustatietoihin kuuluivat vastaajan ikä, sukupuoli, miten kauan hän on pelannut videopelejä vuoden tarkkuudella, millä alustoilla hän pelaa videopelejä, miten usein, millaisessa seurassa ja minkä genren videopelejä hän pelaa.
2. Suomennokset: Vastaajia pyydettiin kertomaan, mitä videopelien osia he olivat nähneet suomennettuina. Tämän jälkeen tulivat monivalintaosiot, joilla kartoitettiin vastaajien yleisiä näkemyksiä videopelien suomentamisesta ja suomennoksista.
3. Käännösten sisältö: Osiossa keskityttiin nimenomaan suomennosten positiivisiin ja negatiivisiin piirteisiin. Monivalintakentissä vastaajia pyydettiin valitsemaan kaikki ne piirteet, joita hän oli suomennoksissa nähnyt, ja tämän jälkeen lisäämään muita piirteitä tai muuten kommentoimaan osiota.
4. Hyvät ja huonot suomennokset: Osio sisälsi kaksi kenttää, joihin vastaajat saivat antaa esimerkkejä yksittäisistä, mielestään hyvin tai huonosti suomennetuista videopeleistä tai pelisarjoista.

Kaikki neljä osiota sisälsivät sekä monivalinta- että avokysymyksiä, ja monivalintakysymysten alla olevat kentät antoi vastaajille mahdollisuuden tarkentaa aiempia vastauksiaan. Monivalintakysymyksillä pyrin kartoittamaan pääsääntöisesti vastaajien yleisiä asenteita videopelien suomennoksia kohtaan, sekä heidän yleisiä kokemuksiaan videopeli-suomennoksista, niiden toimivuudesta ja vaikutuksista pelaamiseen. Avoimilla kysymyksillä sen sijaan pyrin saamaan tarkempia kuvauksia esimerkiksi yksittäisten pelien käännöksistä tai käännösten vaikutuksesta yksittäiseen pelikokemukseen. Pyrin saamaan vastaajat keskittymään vastauksissaan nimenomaan käännöksen piirteisiin muiden lokalisoinnin seikkojen sijaan, mutta tästä huolimatta jotkut vastaajista mainitsivat vastauskentissä myös ääninäyttelyn. Ääninäyttelyn mainitsemista en pitänyt vastaajan aineistosta poistamisen perusteena, mutta se on otettava huomioon päätelmiä tehtäessä.

4.2 Vastaajista

Videopeliharrastajien monipuolisuus näkyi selvästi kyselyn vastaajissa. Vaikka videopeli-aiheiseen kyselyyn saattaisi odottaa eniten vastauksia miehiltä, kyselyyn vastasi kuitenkin enemmän naisia kuin miehiä, joskin ero oli todella pieni. Naisia oli vastaajista 123 kappaletta (45 %), kun taas miehiä kyselyyn vastasi 120 (43 %). Muun sukupuolen valitsi 20 (7 %) vastaajaa ja 13 (5 %) vastaajaa valitsi vaihtoehdon ”en halua sanoa” tai jätti kohdan kokonaan huomiotta, sillä tämä oli myös oletusvaihtoehto.

Vastaajista vanhin oli 52- ja nuorin 15-vuotias. Alaikäisiä, eli 15–17-vuotiaita vastaajia oli 21, ja 8 vastaajaa ei ilmoittanut ikäänsä. Vastaajien iän keskiarvo oli 24 vuotta ja ikien mediaani 23. Miehet olivat keski-ikästään vanhin ryhmä, heidän keski-ikänsä oli 26 vuotta. Naisten keski-ikä oli 22 vuotta ja muun sukupuolen valinneiden keski-ikä 21 vuotta. On kuitenkin kiinnostavaa, että kyselyn nuorin vastaaja oli mies ja vanhin vastaaja nainen.

Vastaajien peliharrastusvuodet noudattelivat suunnilleen samaa kaavaa. Vähiten kokemusta videopeleistä oli vuoden pelanneella harrastajalla ja eniten kokemusta oli 35 vuotta harrastaneella vastaajalla. Pelikokemuksensa jätti mainitsematta 17 vastaajaa. Pelikokemuksen keskiarvo kaikilla vastaajilla oli 16,5 vuotta ja mediaani 16. Miesten pelikokemuksen keskiarvo oli sukupuolijakauman korkein, 19,2 vuotta. Naisten keskimääräinen pelikokemus vuosissa oli 14,4 ja muun sukupuolen valinneiden 12,9 vuotta.

Taulukko 1. Vastaajien taustatietojen keskiarvot

Sukupuoli	Vastaajien lukumäärä	Ikä vuosina	Pelikokemus vuosina
Mies	120	26	19,2
Nainen	123	22	14,4
Muu sukupuoli	20	21	12,9
Ei vastausta	13	21	14,6
Yhteensä	276	24	16,5

Vastaajista 12 ilmoitti pelaavansa videopelejä lastensa kanssa, mutta kukaan vastaajista ei valinnut vain tätä vaihtoehtoa, vaan kaikki ilmoittivat pelaavansa tämän lisäksi myös yksin ja/tai muiden pelaajien kuin lastensa kanssa.

Lähes kaikki vastaajista, yhteensä 260 kappaletta (94 %), ilmoittivat pelaavansa videopelejä vähintään kahdella eri alustalla. Vain yhdellä alustalla pelaavista vastaajista 11 vastaajaa ilmoitti pelaavansa pelejä vain tietokoneella, 3 vain jollakin PlayStationin versiolla ja 2 jollakin Xboxin versiolla. Pelaajat, jotka valitsivat vaihtoehdon ”Muu alusta, mikä?”, mainitsivat pääsääntöisesti eri valmistajien vanhempia pelikonsoleita, kuten Nintendon Wiitä edeltäneen Nintendo GameCuben sekä vanhan käsipelikonsolin GameBoyn, ja useita myös näitä vanhempia konsoleita kuten Nintendo 64:n, Nes:in ja Amigan.

Vastaajien peliaktiivisuus vaihteli jonkin verran. 124 (44 %) eli lähes puolet vastaajista kertoi pelaavansa videopelejä päivittäin. Useita kertoja viikossa mutta ei joka päivä kertoi vastaajista pelaavansa 87 (32 %). Kerran tai pari kertaa viikossa vastaajista pelasi 46 (17 %) ja muutaman kerran kuukaudessa 19 (7 %).

4.3 Metodi

Tutkimukseni on yhdistelmä laadullista ja määrällistä tutkimusta, sillä tarkoitus on saada mahdollisimman kattavan otanta suomalaisten pelaajien asenteista suomennoksia kohtaan. Tähän olisi voitu päästä myös pelkällä määrällisten vastausten analyysillä, ja niistä voi myös vetää johtopäätöksiä kääntämisen haasteiden suhteen. Pelaajien tarkempia mielipiteitä ja esimerkkejä suomennosten vaikutuksesta pelikokemukseen on kuitenkin hedelmällisempää analysoida laadullisen tutkimuksen keinoin, ja näin ollen analysoin tutkimuksessani myös vastaajien avoimiin kenttiin kirjoittamia kommentteja. Juuri tämän vuoksi päädyin myös toteuttamaan tutkimukseni kyselytutkimuksena. Yhdistelmä monivalintakysymyksiä ja avoimia kenttiä tuottaa monipuolisen aineiston, jota voidaan analysoida monella tapaa. Koska kyselyn toteuttamiseen käytetty E-lomake -alusta palauttaa tulokset suoraan Excel-tilukkeen, käytin aineistoni käsittelyssä Excel-tilukkoa. Excel-tilukossa aineistoa oli helppoa luokitella eri tavoin ja aineistosta oli vaivatonta hakea tiettyjä tietoja.

Vastaajat myös kommentoivat kyselyn aiheita melko aktiivisesti. Vastaajista 54 % kommentoi videopelisuomennoksia tai suomennettuja videopelejä vähintään yhteen avoimeen kenttään monivalintakysymysten lisäksi. Tämä aktiivisuus toimii osaltaan perusteena myös avointen kysymysten analysointiin. Avoimista vastauksista tutkin niiden sävyä ja jakautumista määrällisesti vastaajan asenteiden mukaan. Nostan avoimista vastauksista myös esimerkkejä muun muassa hyvistä käännösratkaisuista ja käännösvirheistä kaikista analyysin osissa niiltä osin, kuin ne koskevat kulloinkin tarkasteltavana olevia suomennosten piirteitä.

Avoimista kentistä on myös laskettu muiden yleisten piirteiden, kuten ääninäyttelyn tai lapsille suunnattujen pelien kääntämisen, maininnat.

Monivalintakysymyksistä tarkastelen erityisesti vastausten jakautumista eri kysymysten kesken. Vastaajien taustalla vaikuttavien asenteiden kartoittamiseksi lasken, vaikuttavatko vastaajien mielipiteet videopelien suomennosten laadusta näiden näkemyksiin suomennosten tarpeellisuudesta tai päinvastoin. Tämän jälkeen tarkastelen vastaajien valintoja osioissa, joissa pyydetään näitä valitsemaan videopelisuomennoksissa huomaamiaan positiivisia ja negatiivisia piirteitä ja lasken näiden suhteen keskenään. Tällä, ja kommenttien jakautumisella negatiivisiin ja positiivisiin voidaan luoda jonkinlainen kuva siitä, millaisia yleisiä asenteita pelaajilla on pelisuomennoksia kohtaan tai ainakin nähdä, kumpia piirteitä he huomioivat paremmin. Tarkastelen myös näiden valintojen valossa millaisia esimerkkejä pelaajat ovat kyseisistä piirteistä avoimissa kentissä antaneet ja miten he ovat kokeneet kyseisten piirteiden vaikuttaneen pelikokemukseensa.

Lopuksi tarkastelen erityisesti videopelikääntämisen haasteita ja niistä seuraavia kokemuksia. Kyselyssä jotkin kysymyksistä on laadittu niin, että ne viittaavat kohtalaisen suoraan johonkin luvussa 3 ja erityisesti sen alaluvussa 3.3 esiteltyyn videopelikääntämisen haasteeseen. Käytän erityisesti näitä kysymyksiä tarkastellessani, näkyvätkö kääntämisen haasteet myös videopelien pelaajille. Lasken, kuinka suuri osa aineistosta on havainnut näitä piirteitä ja nostan avoimista vastauksista esiin näitä tukevia kommentteja.

5 Vastaajien näkemykset ja kääntämisen haasteet aineistossa

Tässä luvussa tarkastelen kyselyyni tulleita vastauksia erityisesti pelaajien kokemuksen ja pelikäntämisen haasteiden näkökulmasta. Luku rakentuu neljästä osiosta. Analyysin alussa luvussa 5.1 esittelen vastaajien havaintoja pelin suomennetuista osista eli pelien lokalisoinnin tasoista. Erittelen myös pelaajien mielipiteitä pelisuomennosten tarpeellisuudesta sekä niiden laadusta, jotka monilla vastaajilla olivat suhteessa toisiinsa. Toisessa alaluvussa 5.2 käsittelen erityisesti vastaajien positiivisia ja negatiivisia kokemuksia pelisuomennoksista. Kolmannessa alaluvussa 5.3 käyn läpi tarkemmin aiemmassa tutkimuksessa esiin nousseita, luvussa 3 esiteltyjä pelikäntämisen haasteita ja tutkin niiden näkymistä kyselyn vastauksissa. Luvun päättää osio 5.4, jossa erittelen tutkimuksestani nousseita tärkeimpiä havaintoja.

5.1 Lokalisoinnin laajuus ja vastaajien asenteet

5.1.1 Lokalisoinnin laajuus

Kyselyssä mainitut videopelien suomennetut osat viittaavat niihin videopelien osiin, joita vastaajat ovat nähneet suomennettuina videopeleissä edes kerran. Tällä viitataan luvussa 3.1 esiteltyyn O'Haganin ja Mangironin (2013, 141–142) lokalisoinnin laajuuden käsitteeseen, jonka mukaan peleistä lokalisoidaan esimerkiksi vain pakkaus, pakkaus ja ruututekstit tai kaikki mahdollinen teksti ja ääniraita. Kyselyssä vastaajat saattoivat rastittaa niin monta vaihtoehtoa kuin halusivat sen mukaan, mitä pelin osia he olivat nähneet suomennettuina. Taulukko 2 havainnollistaa vastaajien valintojen lukumäärää sekä prosenttiosuutta siitä, kuinka moni kaikista vastaajista oli valinnut kyseisen osan.

Taulukko 2. Suomennettujen osien havainnointi 276 vastaajan kesken

Pakkaus	Grafiikka ja tekstit	Readme-tiedosto	Puhuttu dialogi	Kirjoitettu dialogi	Muut maailman tekstit	Käyttöliittymä	Pelin viralliset verkkosivut
255 (92 %)	220 (80 %)	83 (30 %)	168 (61 %)	230 (83 %)	142 (55 %)	225 (82 %)	117 (42 %)

Taulukossa 2 pakkauksella tarkoitetaan kyselyn (liite 1) ja luvussa 3.2 esitellyn Bernal Merinon jaottelun mukaisesti pelin kannen tekstejä, joita voivat olla esimerkiksi pelin kuvaus pakkauksen takakannessa ja pelin tekniset tiedot. Grafiikka ja tekstit sen sijaan merkitsevät esimerkiksi pelin nimen graafista muotoilua sekä ikärajan ilmaisevaa kuvaketta, eli kannen

graafista ulkoasua. Esimerkkinä vastaajille muista pelin maailman teksteistä annettiin pelitilannetta pohjustavat tekstit ja taustatiedot, hahmojen kirjoittamat tekstit ja kirjeet. Käyttöliittymän esimerkkinä olivat valikot.

O'Haganin ja Mangironin (2013, 141–142) neljän pelikäntämisen kategorian toiseen osaan, ”Box and docs” -kääntämiseen kuuluvat pelin pakkauksen ja grafiikan sekä ohjekirjan kääntäminen. O'Hagan ja Mangiron (mts.) mainitsevat kyseisen menetelmän olevan yleisesti käytössä juuri Skandinaviassa ja se heijastuu myös kyselyn tuloksissa. Vastaajista 92 % oli nähnyt videopelin suomennetun pakkauksen.

Vastausten perusteella myös O'Haganin ja Mangironin mukaista osittaista lokalisointia voidaan pitää melko yleisenä strategiana videopelejä suomennettaessa. Osittaiseen lokalisointiin sisältyvät muun muassa käyttöliittymä, jonka oli nähnyt jossain pelissä käännettynä 225 vastaajaa eli 82 % kaikista vastaajista. Myös kirjoitettu dialogi kuuluu osittaisen lokalisoinnin kategoriaan. Puhuttu dialogi puolestaan kuuluu täyteen lokalisointiin, ja pelin, jossa oli suomenkielinen ääniraita, oli nähnyt 168 vastaajaa eli 61 % kaikista vastaajista.

Muita maailman tekstejä oli havainnoitu huomattavasti vähemmän, kohdan valitsi vain 142 vastaajaa eli hieman yli puolet, 51 % vastaajista. Luvun pienuus suhteessa tekstitettyyn dialogiin voi selittyä sillä, että maailman tekstien kääntämiselle saattaa olla peleissä harvemmin tarvetta, eikä kaikissa osittain lokalisoitavissa peleissä ole ollenkaan muita maailman tekstejä. Pelin maailmaan liittyvät tekstit, kuten aiemmin mainitut kirjat, ovat yleisiä erityisesti todella laajoissa roolipeleissä, joita ei käytännössä koskaan lokalisoida suomeksi.

Pelin viralliset verkkosivut oli nähnyt käännettynä 117 vastaajaa, 42 %, ja Readme-tiedoston oli nähnyt 83 vastaajaa eli 30 % vastaajista. Readme-tiedoston lukeminen ei ole pelaamiselle välttämätöntä ja se on helpommin saatavilla tietokonepeleissä kuin konsolipeleissä, mikä selittää osaltaan lukeman pienuutta.

Näin ollen voidaan ajatella, että vastaajat ovat melko tietoisia siitä, millaisia osia videopeleistä voidaan suomentaa ja he osannevat arvioida pelejä, jotka on suomennettu lokalisoinnin eri asteille. Suomentamisen yleisyydestä ei tosin voi tehdä kovin pitäviä johtopäätöksiä, sillä aktiiviset pelaajat saattavat pelata satoja eri pelejä, joista vain yhdessä on suomennetut valikot, jotka he ovat rastittaneet kyselyyn. Suomennokset vaikuttavat kuitenkin taulukon perusteella olevan jokseenkin näkyviä, vaikka niitä suhteessa olisikin vähän.

Viisi vastaajaa mainitsi, ettei ole nähnyt mitään videopelin osaa suomennettuna. Näistä vastaajista kuitenkin kaksi oli sitä mieltä, että vaikka he eivät suomennoksia tarvitsekaan, suomentaminen on kuitenkin tarpeellista ja he kaikki kommentoivat suomennoksia yleisesti jollain tasolla.

Tuloksia analysoidessa kysymyksestä huomattiin puuttuvan kokonaan Bernal-Merinin (2007) jaotteluun kuuluva ohjekirja eli manuaali, joka on tahattomasti jäänyt pois kyselyn laatimisvaiheessa. Tästä huolimatta manuaaleja käsitteleviä kommentteja oli yhteensä 23, joten ainakin osa vastaajista on oletettavasti huomionnut myös ohjekirjat vastauksissaan. Ohjekirjan puuttuminen kysymyksestä ei vaikuta tulosten analyysiin tai tuloksiin, sillä tällä kysymyksellä kerättiin lähinnä taustatietoa vastaajista ja kartoitettiin sitä, mihin videopelien suomennettuihin osiin he vastauksen todennäköisimmin perustavat. Ohjekirjat myös mainitaan ensimmäisessä monivalintakohdassa kysymyksessä, jossa tiedustellaan vastaajien mielipidettä suomennetun ohjekirjan tarpeellisuudesta. Näin vastaajat on johdateltu ajattelemaan myös ohjekirjoja, vaikka ne puuttuivatkin aiemmasta kysymyksestä.

5.1.2 Suomentamisen tarpeellisuus ja suomennosten laatu

Kyselyn tulosten perusteella vastaajien yleiset mielipiteet suomennoksista vaihtelivat melko lailla. Vastaajista neljäsosa, 70 vastaajaa (25 %), kertoi pelaavansa mielellään suomennettuja videopelejä. Huomattavasti suurempi osa vastaajista, yhteensä 166 (60 %), vastasi olevansa melko tai täysin eri mieltä asiasta. 40 vastaajaa (14 %) ei osannut sanoa tai jätti kohdan tyhjäksi. Kysymykseen ”Vaikka en itse pelaisi suomennettuja videopelejä, videopelien suomentaminen on mielestäni tarpeellista” vastasi olevansa täysin tai melko samaa mieltä 185 vastaajaa (67 %), kun taas 42 vastaajaa (15 %) oli melko tai täysin eri mieltä. Näin ollen monet vastaajat, jotka eivät kokeneet suomennoksia itselleen tarpeellisiksi, pitivät videopelien suomentamista kuitenkin muilla tavoin tarpeellisena.

Suomentamisen tarpeellisuutta kommentoi kysymystä seuranneeseen avokenttään 98 vastaajaa. 34 näistä vastaajista mainitsi erityisesti lapset suomennettujen pelien kohde-ryhmänä ja lähes kaikki näistä vastaajista pitivät juuri lapsille suunnattujen videopelien suomentamista ainakin jollain tapaa tarpeellisena tai merkittävänä. Joissakin vastauksissa huomioitiin myös muut englantia taitamattomat videopelaajat, usein pelaajien vanhemmat. Eräs vastaaja kommentoi, että suomennoksen puutteen takia hänen eläkeikäinen, englantia taitamaton vanhempansa ei voinut pelata tätä kiinnostavaa maatilasimulaatiopeliä. Toinen vastaaja kertoi saaneensa äitinsä innostumaan juonipainotteisista videopeleistä kuten Quantic

Dreamin julkaisemasta PlayStation3-pelistä *Heavy Rainista*, sillä kyseiseen peliin on saatavilla suomenkieliset tekstitykset.

Jotkut pelaajista, jotka eivät kokeneet videopelien suomennoksia tarpeellisiksi, pelasivat kuitenkin pelejään osittain suomeksi. Eräs tällainen vastaaja kertoi, että ”en tarvitse suomennoksia millään tapaa mutta pelaan mielelläni suomiteksteillä ihan vain siitä ilosta että ne on tehty”. Toinen vastaaja puolestaan kommentoi tarpeellisuutta terminä ja koki, että ”Suomessa englannin oppiminen alkaa olla sen verran yleistä ja varhain alkavaa, etten menisi niin pitkälle kuin sanomaan suomennosta tarpeelliseksi, mutta näen vaihtoehdon olemassaolon siitä huolimatta hyvänä asiana”. Kolmas vastaaja myös huomautti, että erityisesti viihdepelien kuten karaokepeli *Singstarin* suomentaminen on jopa suotavaa, sillä niitä saatetaan usein pelata vanhemman sukupolven kanssa, eivätkä nämä välttämättä osaa englantia tarpeeksi hyvin.

Toisaalta myös näkemykset lapsille suunnattujen videopelin, kuten muidenkin videopelisuomennosten tarpeellisuudesta jakautuivat sekä vastaajien kesken, että toisinaan myös saman vastaajan kommenteissa. Yleisimmin esiintynyt suomennoksia vastustava argumentti oli pelien kielitaitoa kehittävä vaikutus. Videopelien pelaamisen vaikutusta kielitaitoon ja vieraan kielen oppimiseen on tutkittu niin Suomessa kuin kansainvälisestikin ja sen on todettu vaikuttavan kielitaitoon positiivisesti (esim. Piirainen-Marsh & Tainio 2009, Peterson 2010, Chen 2016). Vastaajista 17 mainitsi ensimmäisen kysymyksen kohdalla kielenoppimisen yhtenä perusteena suomennosten tarpeettomuudelle ja yhteensä kielenoppimista kommentoitiin koko aineistossa 39 kertaa. Erityisesti kielitaitoa puoltavat henkilöt nostivat kuitenkin harvoin esiin sitä mahdollisuutta, että suomennos olisi vaihtoehtoinen ja kielen voisi tarpeen tullen vaihtaa. Yksi vastaajista oli sitä mieltä, että ”mitä enemmän suomennoksia tehdään, sitä vähemmän nuoremmat pelaajat tarttuvat alkuperäiseen versioon”. Vastaajien asenteisiin saattoi vaikuttaa se, että monet kertoivat oppineensa itse englantia juuri videopelien avulla.

Toisaalta osa vastaajista nosti myös esiin tapauksia, joissa suomennoksen puute vaikutti pelikokemukseen negatiivisesti myös lapsille. Eräs vastaaja mainitsi pikkuveljensä, joka olisi mielellään pelannut lahjaksi saamansa Telltale Gamesin *Minecraft: Story Mode* -peliä, mutta koska kyseinen peli oli saatavilla vain englanniksi eikä vastaajan veli osannut englantia ollenkaan, jäi peli tämän vuoksi hyllyyn. Toinen vastaaja myös huomautti, että vaikka peliä ei muuten olisikaan käännetty, ”suomennetuista ohjeista ja kansista voisi olla hyötyä kieli- taidottomille vanhemmille, jotka osaisivat sitten ostaa oikeat pelit lapsilleen ja auttaa heitä

pelissä”. Kansien ja ohjekirjan kääntämistä puolsi myös kolmas vastaaja, joka kertoi, että nuorempana pelasi pelejä, jotka olivat täysin englanniksi. Tämä ei kuitenkaan haitannut vastaajaa, sillä suomennettujen takakannen ja joskus myös ohjeiden avulla hän ymmärsi kuitenkin ainakin pelin perusjuonen.

Avokenttien vastausten perusteella suomennosten laatu vaikutti olevan se piirre, jolla oli eniten vaikutusta vastaajien asenteisiin videopelisuomennosten tarpeellisuuden suhteen. Hyviä suomennoksia vastaan oli vain harva, mutta suomennosten tarpeettomuutta perusteltiin usein niiden huonolla laadulla. Tavalla tai toisella huonolaatuiset suomennokset vaikuttivat lähes aina, tahatonta huumoria lukuun ottamatta, negatiivisesti pelikokemukseen ja luultavasti myös pelaajien asenteisiin. Eräs vastaaja jopa huomautti, että jos suomennokset ovat huonoja, hän pelaa pelinsä ennemmin japaniksi kuin suomeksi, vaikkei ymmärtäisi japaninkielisestä pelistä mitään.

Vastauksissa, jotka käsitelivät aikuisille suunnattujen pelien suomentamisen tarpeellisuutta, oli myös jonkin verran hajontaa. Erään vastaajan sanoin suomennokset menevät täysin hukkaan muissa kuin lastenpeleissä. Kuitenkin moni vastaaja antoi positiivisina esimerkkeinä juuri aikuisille tarkoitettuja pelejä kuten *Assassin's Creed* -pelisarja ja *Halo*, ja he kertoivat pitävänsä niiden suomennoksista ja myös käyttävänsä niitä. Vaikka kielitaito nostettiin yleensä syyksi siihen, mikseivät aikuiset tarvitse suomennoksia, juuri aikuiset vastaajat kertoivat toisinaan pelaavansa suomennoksilla ihan vain niiden olemassaolon ilosta. Suomennokset eivät siis ole välttämättä tarpeellisia, mutta jotkut vastaajista kokivat niillä olevan positiivisia vaikutuksia pelikokemukseensa ja halusivat käyttää niitä joka tapauksessa. Yleisin ikäraja, joka kommentoissa nousi esille, oli alle 12-vuotiaille suunnattujen pelien kääntäminen, jota pidettiin sekä järkevänä että tarpeellisena.

Aihe vaikutti myös herättävän joissakin vastaajissa erittäin voimakkaita tunteita. Kaksi vastaajaa ilmaisi todella painokkaasti pitävänsä pelien ja myös muun viihteen suomentamista turhana. He kokivat, ettei mitään pitäisi suomentaa tai muutenkaan kääntää, vaan kaikki viihde tulisi voida nauttia alkuperäisellä kielellä. Toinen näistä vastaajista mainitsi avoimiesä tekstikentässä, että kaikki suomennettujen pelien osat ovat huonoja, eikä hyviä suomennoksia ole olemassa.

Toisaalta vastaajien joukossa oli myös useita kääntämisen suhteen huomattavasti positiivisemmin ajattelevia henkilöitä. Eräs vastaaja huomautti, että haluaisi nähdä, miten täysin

suomeksi lokalisoitu K18-luokiteltu toimintapeli sujuisi. Kaksi vastaajaa taas kertoi pelaavansa videopelit alkuperäiskielen sijaan mieluiten englanniksi riippumatta siitä, mikä alkuperäiskieli on, ja kannattivat näin ollen ainakin pelien kääntämistä englanniksi.

Vastaajien näkemyksillä käännösten tarpeellisuudesta ja laadusta voidaan myös havaita olevan yhteys. Ne vastaajat, jotka pitivät käännöksiä tarpeellisina, pitivät myös niiden laatua parempana kuin ne vastaajat, joiden mielestä suomennoksille ei ollut tarvetta. Taulukossa 3 tarpeellisuuden kokemuksen arviointiin on käytetty kyselyn kohtaa ”Pelisuomennokset ovat mielestäni tarpeellisia”, sillä se antaa todenmukaisemman kuvan vastaajien omasta asenteesta suomennosten tarpeellisuuteen. Lisäksi vastausten hajonta erottui siinä selkeämmin kuin toisessa tarpeellisuutta kartoittavassa kohdassa, jossa tiedusteltiin vastaajilta sitä, pitivätkö he pelisuomennoksia tarpeellisina, vaikka eivät itse käyttäisi niitä. Näin ollen vastaajien näkemysten suhdetta tarpeellisuuden ja laadun välillä on hedelmällisempää tutkia juuri vastaajan omaa tunnetta suomennosten tarpeellisuudesta kartoittavan kysymyksen pohjalta.

Taulukko 3. Pelisuomennosten tarpeellisuuden ja laadun suhde

Videopelien suomentaminen on mielestäni tarpeellista (lkm)	Pelisuomennokset ovat mielestäni laadukkaita (% vaakarivistä)					
	Täysin samaa mieltä	Melko samaa mieltä	Melko eri mieltä	Täysin eri mieltä	EOS	Ei vastausta
Täysin samaa mieltä (36)	6 (17 %)	17 (47 %)	9 (25 %)	0	3 (8 %)	1 (3 %)
Melko samaa mieltä (77)	4 (5 %)	32 (42 %)	23 (30 %)	0	18 (23 %)	0
Melko eri mieltä (79)	5 (6 %)	25 (32 %)	26 (33 %)	6 (8 %)	16 (20 %)	1 (1 %)
Täysin eri mieltä (26)	0	4 (15 %)	7 (27 %)	9 (35 %)	6 (23 %)	0

Kuten taulukosta 3 käy ilmi, ne vastaajat, jotka olivat täysin tai melko samaa mieltä videopelisuomennosten tarpeellisuudesta, olivat enimmäkseen samaa mieltä siitä, että pelisuomennokset ovat laadukkaita. Nämä vastaajat eivät valinneet kertaakaan olevansa täysin eri mieltä siitä, että pelisuomennokset ovat laadukkaita. Sen sijaan vastaajat, jotka valitsivat olevansa eri mieltä pelisuomennosten tarpeellisuudesta, vastasivat joitakin kertoja olevansa täysin eri mieltä myös suomennosten laadukkuudesta. Erityisesti ne vastaajat, jotka olivat täysin eri mieltä suomennosten tarpeellisuudesta, eivät myöskään olleet kertaakaan täysin samaa mieltä siitä, että pelisuomennokset ovat laadukkaita.

Taulukon 3 vasemmassa sarakkeessa on mainittu, kuinka monta vastaajaa valitsi minkäkin vaihtoehdon pelisuomennosten tarpeellisuudesta. Oikealla nämä vastaajat on eroteltu sen mukaan, mitä mieltä he olivat pelisuomennosten laadukkuudesta ja kuinka monta prosenttia heitä oli siitä vastaajaryhmästä, jonka mielipiteen suomennosten tarpeellisuudesta he jakoivat.

Sama ilmiö toistui myös myöhemmin, kun vastaajia pyydettiin erittelemään hyviä ja huonoja piirteitä, joita he olivat havainneet videopelisuomennoksissa. Näitä piirteitä käsitellään tarkemmin luvussa 5.2, mutta tässä käytän niitä suhteuttamaan vastaajien näkemyksiä videopelisuomennosten tarpeellisuudesta niiden laatuun. Ne vastaajat, jotka olivat aiemmin maininneet olevansa täysin eri mieltä suomennosten tarpeellisuudesta, mainitsivat vain 16 positiivista piirrettä videopelisuomennoksissa, joista 10 valintaa oli kohdassa ”suomennos tekee pelaamisesta lapsille helpompaa”. Sen sijaan ne vastaajat, jotka olivat täysin samaa mieltä pelisuomennosten tarpeellisuudesta, rastittivat 111 positiivista piirrettä, joista 26 koski lasten pelaamista. Nämä ovat nähtävissä alla taulukossa 4. Koska positiivisia ja negatiivisia piirteitä oli valittavissa eri määrät, taulukkoon on laskettu myös valintojen suhde valittavissa olevien piirteiden määrään.

Taulukosta käy ilmi, että ne vastaajat, jotka olivat samaa mieltä suomennosten tarpeellisuudesta, valitsivat enemmän positiivisia kuin negatiivisia suomennosten piirteitä. Vastaavasti suomennosten tarpeellisuudesta täysin eri mieltä olevat vastaajat valitsivat neljä kertaa enemmän negatiivisia kuin positiivisia piirteitä.

Taulukko 4. Positiivisten piirteiden suhde suomennosten tarpeellisuuteen

Videopelien suomentaminen on mielestäni tarpeellista	Täysin samaa mieltä (36)	Melko samaa mieltä (77)	Melko eri mieltä (79)	Täysin eri mieltä (26)	EOS (53)	Ei vastausta (5)
Positiivisten piirteiden valinnat	119 (24 %)	172 (34 %)	125 (25 %)	16 (3 %)	65 (13 %)	6 (1 %)
Negatiivisten piirteiden valinnat	181 (13 %)	375 (26 %)	412 (29 %)	173 (12 %)	269 (19 %)	25 (2 %)

Positiivisten ja negatiivisten piirteiden osiossa vastaajia pyydettiin valitsemaan erilaisia piirteitä, joita he olivat huomanneet suomennetuissa videopeleissä. Suomennosten negatiivisia piirteitä valittiin yhteensä 1435 kertaa ja positiivisia 503. Koska negatiivisia piirteitä oli valittavina kaksi kertaa positiivisia piirteitä enemmän, se selittää osaltaan negatiivisten piirteiden valintojen huomattavasti korkeamman lukeman. Lisäksi negatiivissa piirteissä oli

listattuna suomennoksen tahaton huumori, jota monet pelaajat pitivät myös positiivisena piirteenä. Tämän piirteen oli valinnut 135 vastaajaa. Negatiivisten piirteiden korkeampi lukema kyselyssä puolestaan johtuu siitä, että aiemmasta tutkimuksesta pelilokalisoinnin haasteisiin liittyen nousi esiin useampia negatiivisia käännosten piirteitä, ja kyselyllä pyritään osaltaan erittelemään juuri pelikäntämisen haasteita ja niiden näkyvyyttä suomennettujen videopelien pelaajalle.

Jotta luvuista saataisiin keskenään verrannollisia, on laskettava rastien määrä suhteessa kysymysten määrään. Molemmissa kategorioissa on kysymyksiä, jotka eivät suoraan liity pelaajan positiivisiin tai negatiivisiin kokemuksiin, jonka vuoksi rajasin sen tässä kohtaa tarkastelun ulkopuolelle. Positiivisista piirteistä jätän tässä kohtaa huomioimatta kysymyksen käännoksen myöhemmästä korjaamisesta eli patchaamisesta sekä käännosten lapsia auttavasta vaikutuksesta. Patchaaminen ei sinänsä ole käännoksen piirre, vaan lokalisoinnin toimintatapa, ja vaikka useat vastaajat kokivatkin pelisuomennokset hyväksi lapsille, ei kyseessä kuitenkaan ole vastaajan henkilökohtainen kokemus jostakin tietysti videopelisuomennoksesta. Negatiivisista piirteistä rajasin pois tahattoman huumorin, sillä vastaajat laskivat sen usein positiiviseksi piirteeksi.

Näin ollen positiivisiin piirteisiin jäi jäljelle 6 piirrettä, joita valittiin yhteensä 319 kertaa ja negatiivisiin piirteisiin 14 piirrettä ja 1300 valintaa. Suhteutettuna kysymysten lukumäärään negatiivisiin piirteisiin tuli siis 92,9 valintaa yhtä kysymystä kohden, kun taas positiivisia piirteitä valittiin 53,2 kertaa piirrettä kohden. Negatiivisten piirteiden lukema on lähes kaksinkertainen positiivisten piirteiden valintaan nähden.

Negatiiviset piirteet vaikuttavat siis olevan yleisempiä suomalaisissa pelikokemuksissa, joskin korkeampi lukema voi myös johtua O'Haganin ja Mangironin (2013, 150) esittämästä huomiosta, että yleensä käännot huomiodaan niiden ollessa virheellisiä. Toisaalta sellaisia suomennosten positiivisia piirteitä, joita vastaavat kysymykset olivat negatiivisissa piirteissä, kysyttiin aiemmin yleisissä näkemyksissä suomennoksista. Esimerkiksi kohta ”Suomennos oli mielestäni kankea tai ei kuulostanut luontevalta” valittiin negatiivisissa piirteissä 209 kertaa, kun 104 vastaajaa oli täysin tai melko samaa mieltä siitä, että pelisuomennokset ovat sujuvia. Näin ollen muissa kategorioissa olevat kysymykset ovat saattaneet vaikuttaa piirteiden huomioimiseen tässä kategoriassa. Vertailun tulokset antavat kuitenkin jonkinlaisen käsityksen siitä, kummat positiivisista ja negatiivisista piirteistä ovat näkyvämpiä, tai ainakin

millaisiin piirteisiin vastaajat kiinnittävät erityisesti huomiota. Vastausten jakautumista eri piirteiden kesken käsitellään tarkemmin luvussa 5.2.

5.1.3 Ääninäyttelystä

Vaikka kyselyn saatteessa kehoitettiin vastaajia olemaan huomioimatta ääninäyttelyn laatua, sitä kommentoitiin kuitenkin melko aktiivisesti avokentissä. Dubbauksen mainitsi 45 vastaajaa ja ääninäyttelyn 23. Ääninäyttely ei itsessään liity pelin kääntämiseen vaan lokalisointiin kokonaisuutena, ja pelin käännytyissä osissa mainitun puhutun dialogin tarkoituksena oli käsitellä nimenomaan ääninäyttelyä varten kirjoitettua suomenkielistä käsikirjoitusta. Tämä ei kuitenkaan ehkä tullut kaikille vastaajille tarpeeksi selväksi, joten on otettava huomioon, että ääninäyttely on saattanut vaikuttaa kaikkiin tutkimuksen vastauksiin ja tuloksiin tavalla tai toisella.

Vastausten perusteella voidaan myös nähdä, että kääntämistä on ainakin tässä yhteydessä vaikeaa erottaa lokalisointiprosessista kokonaisuutena. Tämän lisäksi lähes kaikki ääninäyttelyä tai dubbausta koskevat kommentit olivat jollain tasolla negatiivisia. Myös muun muassa Mäyrä (2008, 64) mainitsee äänien laadun osana pelikokemuksen luovia tekijöitä, joten ääninäyttely ja sen laatu voidaan nähdä tärkeänä osana pelikokemusta, vaikka se ei kääntämiseen piiriin kuulukaan.

Eräs vastaaja erotti jopa suomentamisen ja erityisesti dubbauksen kokonaan pelin kehitysprosessista. Vastaaja kommentoi suomennoksia seuraavasti:

Sen verran arvostan pelien tekijöitä että, en edes kaipaa suomennosta. Pelitalot laittavat valtavia summia rahaa ääninäyttelijöihinsä ja olisi kurjaa kuunnella jotain surkeaa suomi dubbia sen hyvän sijaan.

Vastauksesta voi huomata, että vastaaja erottaa suomentamisen kokonaan pelin kehityksestä ja yleistää myös suomentamisen tarkoittamaan vastauksessaan lähinnä ääninäyttelyä. Vastaajalla on myös selkeä ennakkواسenne siitä, että suomenkieliset dubbaukset ovat aina huonoja, kun taas alkuperäinen ääninäyttely on laadukasta. Toinen vastasi samaan tapaan pitävänsä lastenpeleissä suomentamista tarpeellisenä, mutta ”aikuisten peleissä huonot suomennokset vain pilaavat sen”. Kolmannen vastaajan mielestä huonokin tekstitys on aina parempi kuin huono dubbaus. Sama vastaaja lisäsi, että ennemmin kannattaisi keskittyä tekstityksiin, eikä aikuisten pelejä pitäisi dubbata ollenkaan.

5.2 Suomennosten piirteet vastauksissa

Monivalintavastausten lisäksi kyselyssä annettiin yhteensä 341 vastausta avoimiin kenttiin, joissa tiedusteltiin vastaajien mielipiteitä tai tarkennuksia monivalintakysymyksiin. Yhteensä 150 vastaajaa (54 %) kommentoi monivalintakysymysten lisäksi aihetta myös johonkin suomennoksia tai suomentamista koskevaan avoimeen kenttään. Lukuun ei ole laskettu mukaan vastaajien tarkennuksia pelikonsoleihin tai pelien suomennettuihin osiin eikä lopun ”kommentteja kyselystä” -kenttään annettuja vastauksia, sillä ne eivät varsinaisesti kuvasta vastaajien näkemyksiä videopelien suomennoksista.

Taulukko 5 havainnollistaa kommenttien jakautumista niiden sävyn perusteella. Positiivisiksi kommentteiksi on laskettu sellaiset kommentit, joissa vastaaja kommentoi vain positiiviseen sävyyn pelien suomentamista, suomennoksia, jotakin peliä tai pelisuomennosta. Positiivisiin kommentteihin kuuluivat myös esimerkit hyvistä käännöksistä ja hyvin käännettyistä peleistä. Negatiivisia kommentteja ovat puolestaan sellaiset, joissa vastaaja kommentoi ainoastaan negatiiviseen sävyyn pelien suomentamista, suomennoksia, jotakin peliä tai tiettyä pelisuomennosta tai havainnollistaa esimerkiksi käännösvirheitä tai ongelmia.

Sekä-että -kategorian vastauksissa vastaajat ovat kommentoineet samassa kentässä sekä negatiivisia että positiivisia piirteitä. Näitä vastauksia annettiin yhteensä 82, joista selvästi enemmistössä vastaaja huomautti, että kokee itse suomennokset tarpeettomiksi, mutta muille ne voivat olla tarpeellisia. Tällaisia kommentteja oli yhteensä 59. Toiseksi yleisimmässä kommenttityypissä vastaaja kertoi, että osa peleistä on suomennettu hyvin mutta osa huonosti. Näitä kommentteja annettiin yhteensä 13. Muita tämän kategorian kommentteja olivat esimerkiksi ne tapaukset, joissa vastaaja kommentoi yksittäisen pelin suomennosta ja nosti siitä esiin sekä positiivisia että negatiivisia piirteitä.

Muihin kommentteihin lukeutuivat erilaiset vastaajien huomiot esimerkiksi omasta pelitaustastaan ja itse kyselystä, tai vastaukset jotka käsittelivät pelkkää ääninäyttelyä, eli kaikki ne vastaukset, joissa vastaajat eivät kommentoineet pelisuomennoksia suoraan.

Taulukko 5. Vastaajien kommenttien jakautuminen sävyn mukaan

Positiiviset kommentit	Negatiiviset kommentit	Sekä-että kommentit	Muut kommentit	Kommentteja yhteensä
105	111	82	43	341

Kuten taulukosta voi nähdä, negatiiviset ja positiiviset kommentit jakautuivat suunnilleen tasan. Mielenkiintoinen havainto oli kuitenkin se, että lomakkeen viimeisissä kentissä, joissa kysyttiin erikseen esimerkkejä hyvin ja huonosti suomennetuista peleistä, positiivisten suomennosten osioon vastauksia tuli useammalta vastaajalta, yhteensä 64 vastausta. Huonosti käännettyistä peleistä antoi esimerkkejä hieman harvempi vastaaja, yhteensä 60. Luvut ovat kuitenkin niin lähellä toisiaan, että niissä ei oikeastaan ole eroa. Eri vastaajat mainitsivat usein samoja pelejä erityisesti esimerkkeinä hyvin käännettyistä peleistä ja joitakin pelejä löytyi sekä hyvin että huonosti käännettyjen pelien kentistä. Kokemukset käännöksen laadusta ovat siis ainakin näiden pelien kohdalla subjektiivisia.

5.2.1 Positiiviset piirteet

Kyselyn osiossa 3 vastaajia pyydettiin valitsemaan sellaisia positiivisia piirteitä, joita he ovat pelisuomennoksissa havainneet. Kyseisiä piirteitä saattoi halutessaan kommentoida luettelon perässä olevaan kenttään ja vastaajia kehoitettiin myös mainitsemaan, mitä muita kuin kyselyssä mainittuja positiivisia piirteitä he olivat mahdollisesti huomanneet.

Taulukko 6 havainnollistaa, miten monta kertaa mitään suomennosten positiivista piirrettä valittiin. Taulukkoa luettaessa on huomattava, että vastaajat saivat valita niin monta positiivista piirrettä kuin halusivat, ja osion saattoi halutessaan jättää välistä. 50 vastaajaa (18 %) ei valinnut yhtäkään positiivista piirrettä, joskin näistä vastaajista kommentoi suomennosten positiivisia piirteitä kysymystä käsittelevään avoimeen kenttään.

Taulukko 6. Suomennosten positiiviset piirteet

Lapseni tai muut nuoremmat tuttuni pystyvät pelaamaan heille suunnattuja pelejä itsenäisesti ilman käänösapua.	166
Suomennoksen ansiosta ymmärsin pelistä yksityiskohtia, jotka olisivat voineet jäädä muutoin huomaamatta.	86
Suomennoksen huumori sopii suomalaiseen kulttuurin/suomalaiselle peliyleisölle.	85
Suomennos mahdollisti sellaisen pelin pelaamisen, jota en muutoin olisi kielitaitoni vuoksi voinut pelata.	44
Suomennos auttoi peliin uppoamista, eli teki pelistä immerssiivisen kokemuksen.	37
Suomennoksen vuoksi minun oli helppoa keskustella pelistä suomalaisten kavereideni kanssa.	34
Käännös toi peliin lisää syvyyttä.	33
Jossain pelaamassani pelissä käännöstä on paranneltu julkaisun jälkeen, eli ns. patchattu.	18

Yhteensä taulukon 6 kuvaamaan osioon tuli 503 rastia, joista useimmin valittu piirre oli se, että lasten on helpompaa pelata suomennettuja pelejä, jonka huomioi yhteensä 166 eli 60 % kaikista vastaajista. Lapsille suunnattujen pelien suomentaminen nousi esiin myös osion kommenttikentissä, joista yhdeksässä mainittiin lapset tai vanhemmat pelaajat, jotka eivät osaa vierasta kieltä. Lapsille suunnattujen pelien suomentamista pidettiin siis tärkeimpänä positiivisena seikkana, vaikka kuten aiemmin mainittiin, suomentamista kritisoitiin myös näissä kentissä sillä perusteella, että peleistä oppii englantia todella tehokkaasti.

Vaikka selvästi suosituin positiivinen piirre tässä osiossa olikin lasten pelaaminen ilman käänösapua, myös kaikkia muita piirteitä valittiin jonkin verran. Suomeen sopivan huumorin valitsi 85 vastaajaa eli 31 % kaikista kyselyyn vastanneista henkilöistä, ja se oli myös lapsille suunnattujen käännösten lisäksi kommentoiduin yksittäinen piirre. Neljä vastaajaa mainitsi osion kommentteissa, että suomenkieliset käännökset ja ääninäyttely ovat toisinaan niin huonoja, että ne viihdyttävät jo itsessään. Erään vastaajan mukaan: ”Niin sanotusti huonommissa suomeksi dubatuissa peleissä on aina se aspekti että kavereiden kanssa niitä pelatessa, niistä jää parhaimmat ja hauskimmat muistot”. Tämä toistui myös myöhemmin muiden osioiden vastauksissa.

Tahaton huumori mainittiin myöhemmin myös kysyttäessä suomennosten negatiivisia piirteitä eikä sitä aina pidetty negatiivisena kokemuksena. Kaksi vastaajaa huomautti, että koska pelit on kuitenkin tehty nautittaviksi, tahaton huumori voi tehdä pelikokemuksesta jopa paremman. Kaksi vastaajista mainitsi erityisesti Harry Potter -lisenssipelit, joiden suomennos oli vastaajien mukaan niin huono, että siitä tuli viihdyttävä ja jopa loistava. Kyseinen pelisarja esiintyi useita kertoja myös myöhemmin sekä hyvien että huonosti käännettyjen pelien listoilla, kun vastaajia pyydettiin erittelemään yksittäisiä videopelejä ja pelisarjoja.

Hauskuus mainitaan esimerkiksi Takalon ym. (2010, 27) tutkimuksessa pelikokemukseen vaikuttavana seikkana ja pelien tarkoitus on viihdyttää pelaajiaan (Mangiron & O’Hagan 2006; Suojanen ym. 2015, 27). Vastaajat kommentoivat pelisuomennosten hauskuutta ja kokivat sen ainakin toisinaan parantavan pelikokemustaan, ja huumorin osalta erityisen onnistuneeksi nostettiin usein *The Sims* -pelisarjan suomalaisille sopiva huumori. Näissä tapauksissa suomennosten voidaan katsoa lisänneen pelin nautittavuutta ja luoneen pelaajilleen positiivisia pelikokemuksia, vaikka kaikissa tapauksissa kääntäjä ei tätä olekaan tavoitellut. Eräs vastaaja kertoo esimerkissään *Assassin’s Creed 3* -pelistä seuraavasti: ”templars” eli temppeliritarit on eräässä vaiheessa käännetty genetiiviissä ”temppelireiden”.

Varsin karmea kirjoitusvirhe oli siis livahtanut peliin. Takasi hyvät naurut”. Tässä tapauksessa kirjoitusvirhe on varmasti nimenomaan vahinko kääntäjän taholta, mutta siitä huolimatta käännöksestä seurasi pelaajalle positiivinen kokemus, sillä hän koki käännöksen huvittavana. Toinen kommenteissa esitelty ja humoristiseksi mainittu kirjoitusvirhe oli *Little Big Planet 2* -pelin suomenkielisessä kannessa lukenut ”Suomaliaanen kieli”.

Pelin saavutettavuuteen viittaavan kohdan, ”Suomennos mahdollisti sellaisen pelin pelaamisen, jota en muutoin olisi kielitaitoni vuoksi voinut pelata”, valitsi 44 vastaajaa eli 16 %. Lähes kaksi kertaa enemmän, 86 kertaa (31 %), valittiin kohta, jossa kerrottiin suomennoksen auttaneen pelin yksityiskohtien ymmärtämisessä. Tässä tapauksessa suomennos ei ole ollut välttämätön, mutta vastaajat ovat nähneet sillä olleen positiivisia vaikutuksia pelikokemukseensa.

Kaksi vastaajaa mainitsi positiivisena piirteenä myös erityisesti suomen kielen. Toinen näistä vastaajista totesi pitävänsä suomesta ja toisen mukaan ”suomi on myös hyvin monipuolinen kieli joten jotkut sanat voivat kuulostaa paljon kuvaavammilta kuin englanninkieliset sanat”.

Immersion on erikseen rastittanut 37 vastaajaa. Suomennoksen positiivisia vaikutuksia immersioon kommentoi suoraan kuitenkin vain yksi vastaaja, joka kertoi että *Sly Cooper* -pelisarjan hyvä suomennos syvensi pelin maailmaa ja siihen uppoutumista, sillä vastaaja saattoi keskittyä muuhun kuin vieraan kielen ymmärtämiseen ja sarjan suomalainen huumori toimi hyvin.

Toinen vastaaja mainitsi aiemman *Sly Cooper* -esimerkin tapaan, että suomenkielistä käännöstä voi vain kuunnella eikä tarvitse lukea. Luvussa 2.3.1 esitellyistä Suojasen ym. (2015, 49–58) käytettävyyden tekstuaalisista elementeistä yksi on saavutettavuus, ja vastaajan kommentin voidaan ajatella kuvaavan osaltaan tekstin saavutettavuutta, vaikka vastaaja itse ei välttämättä olekaan ajatellut asiaa juuri sillä tavalla. Saavutettavuutta ajatellessa suomenkielinen dubbaus saattaa osaltaan tehdä peleistä saavutettavampia esimerkiksi lukihäiriöisille pelaajille, joiden ei täysin lokalisoitujen pelien kohdalla tarvitse keskittyä tekstien lukemiseen. Toinen vastaaja totesi, että ”Pelin seuraaminen saattaa muuttua helpommaksi kun ei tarvitse mielessään kääntää tai jäädä pohtimaan harvinaisempia sanoja/käännöksiä” ja toisen mukaan pelin tekniset tiedot oli helpompi ymmärtää suomeksi. Nämä kommentit, kuten myös aiempi kommentti käännöksen kuuntelemisesta, sopivat luvussa 2.3.1 mainittuun Takalon ym. (2010, 24–25) kuvaukseen siitä, että yksi

pelikokemukseen vaikuttava seikka on pelaajan keskittyminen. Peliin on helpompi keskittyä, kun kieli ei vie liikaa huomiota, eikä pelaaja joudu pohtimaan vaikeita, vieraskielisiä sanoja.

Suojasen ym. mainitsemaan saavutettavuuteen voidaan yhdistää myös erityisesti lapsille ja muille kielitaidottomille suunnattujen pelien kääntäminen. Peli, jota ei kielen vuoksi voi pelata, ei ole tasapuolisesti kaikkien pelaajien saavutettavissa ainakaan kielen osalta. Toki kieltä taitamaton pelaaja voi yrittää, mutta tällöin pelin audiovisuaalinen pelattavuus (Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002, 17–38) kärsii ja pahimmassa tapauksessa peli saattaa jäädä jopa pelaamatta. Tällainen tapaus on esimerkiksi osiossa 5.1.2 mainittu *Minecraft*-pelin saanut pikkupoika, joka ei voinut pelata peliä käännöksen puutteen vuoksi. Tässä tapauksessa pelikokemukseen vaikutti siis pikemminkin käännöksen puute kuin itse käännös, mutta voidaan ajatella, että osittaisella lokalisoinnilla pelistä olisi saatu saavutettavampi ja kokemuksellisesti nautittavampi ainakin tälle kyseiselle pelaajalle.

Toinen vastaava esimerkki on toisen vastaajan äiti, joka innostui pelaamaan *Heavy Rain* -peliä, johon oli saatavilla suomenkieliset ruututekstit. Tässä tapauksessa tekstit tukevat pelikokemusta syvemmillä tasolla edistään sen saavutettavuutta ja mahdollistavat parhaassa tapauksessa myös muiden pelikokemukseen liitettyjen positiivisten piirteiden kuten nautittavuuden, flown ja immersion synnyn. *Heavy Rainin* mainitsi myös toinen vastaaja, joka kertoi nauttivansa pelin suomennetusta dialogista ja että ”suomenkieliset tekstit sopivat myös pelin elokuvamaiseen tunnelmaan, vähän kuin katsoisi sitä DVD:ltä”.

Samanlainen tarve käännökselle olisi ollut myös toisella vastaajalla. Kyseinen vastaaja kertoi luulleensa 10 vuoden ajan, että *Mario*-pelin tähti tekee Mario-hahmosta näkymättömän (*invisible*) eikä voittamatonta (*invincible*), sillä englanninkieliset termit ovat niin lähellä toisiaan eikä peliä oltu käännetty. Näkymättömyys ei sopinut asiayhteyteen ja hämmensi vastaajaa pitkään.

Vastaajien näkemyksiä pelisuomennosten positiivisista piirteistä kartoitettiin myös muissa osioissa, kuin vain osiossa 3. Taulukossa 7 esitetään neljä osiossa 2 ollutta väittämää ja niiden vastaajien lukumäärät, jotka ovat olleet täysin tai melko samaa mieltä väittämästä. 96 vastaajaa eli 35 % oli sitä mieltä, että suomennos on joskus tehnyt pelikokemuksesta jollain tapaa paremman. Tätä vastaajista kaksi kommentoi erityisesti huonon ääninäyttelyn tuomalla camp-arvolla, joka tässä tilanteessa tarkoitti suomenkielisen dubbauksen olevan niin huonoa,

että se teki pelaamisesta hauskaa. Tällöin kyseessä on myös negatiivisten piirteiden listauksessa mainittu suomennoksen tahaton huumori.

Pelisuomennoksia laadukkuudesta oli täysin tai melko samaa mieltä 117 vastaajaa eli hieman alle puolet kaikista, 42 %. Suunnilleen sama määrä vastaajia, 114 (41 %), oli täysin tai melko samaa mieltä siitä, että suomennokset ovat sujuvia. Suomennosten sujuvuutta kommentoitiin myös avokentissä melko runsaasti, joskin yleensä negatiiviseen sävyyn.

Taulukko 7. Muita positiivisia piirteitä

Esitetty väittämä	Täysin samaa mieltä	Melko samaa mieltä	Yhteensä
Pelisuomennokset ovat laadukkaita.	16	91	107
Pelisuomennokset ovat sujuvia.	13	91	104
Suomennos on joskus tehnyt pelikokemuksestani jollain tavalla paremman.	41	57	98
Peli tuntuu helppokäyttöisemmältä käännöksen vuoksi.	26	43	69

Eräs vastaaja mainitsi, että saattaisi suosia suomennoksia, jos niitä tehtäisiin enemmän. Nykyisellään vastaajan pelaamia pelejä ei tämän omien sanojen mukaan juuri käännetä. Vastauksista nousi myös esiin pelisuomennosten laadun vaihtelevuus. Useat vastaajat mainitsivat suomennosten laadun vaihtelevan suomentajasta riippuen todella tökeröstä erittäin laadukkaaseen. Kolme vastaajaa myös mainitsi, että käännösten laatu on parantunut jonkin verran tai huomattavasti, yleensä verrattuna vastaajan lapsuudessaan pelaamiin peleihin. Toisaalta vanhojen pelien käännöksiä pidettiin usein herttaisina ja vitsikkäinä eikä niihin suhtauduttu yhtä tuomitsevasti kuin viime aikoina tehtyihin käännöksiin.

Käännöksen laadun jakautumiseen ei vaikuttanut aina myöskään dubbaus. Erän vastaaja kertoo pelanneensa vain kahta suomennettua peliä, joista kokonaan dubattu peli oli ”kaikin puolin hyvin tehty”, mutta osittain lokalisoitu eli tekstitetty peli oli puolestaan käännetty huonosti.

Hyvin käännettyinä peleinä pidettiin erityisesti Electronic Artsin ja Maxiksen *The Sims* -pelisarjaa, jonka kohdalla vastaajista osa huomioi myös sen, että hahmot puhuvat keksittyä kieltä, jolloin dubbaukseen ei tarvitse keskittyä. *The Sims* -peleissä vastaajat arvostivat erityisesti hyvin käännettyä huumoria ja kekseliäitä käännöksiä sekä sanaleikkejä, eikä

pelisarjaa mainittu kertaakaan negatiivisissa kommenteissa, lukuun ottamatta erään käännösvirheen mainintaa. Muita hyviksi koettuja suomennoksia olivat muun muassa *Sly Cooper* -pelisarja, joka on nuoremmille suunnattu tasohyppely, sekä aikuistenpeleistä esimerkiksi zombieseikkailu *Last of Us* ja seikkailupelisarja *Uncharted*. Eräs vastaaja mainitsee scifipeli *Halon*, jonka suomenkieliset ruututekstit autoivat ymmärtämään tieteistermistöä. Toinen vastaaja muistelee lapsuuttaan ja kertoo ostaneensa lapsena ”ensimmäisen suomeksi puhutun seikkailupelin”, jota oli mainostettu *Pelit*-lehdessä.

Yksittäisten pelien kohdalla huumori nousi jälleen esiin. ”Watch Dogs ja suomenkieliset tekstit toimivat yllättävän hyvin yhteen. Pelasin koko pelin suomeksi koska kirjoitustyyli ja pelin huumori toimivat todella hyvin yhteen.” Myös *The Sims* -pelisarjan käännösten huumoria kehitettiin erityisesti. Toisaalta myös useat vastaajat huomauttivat, että huumori unohtui usein käännettäessä ja vitsejä saattoi jäädä pois.

Suomennoksia arvostettiin erityisesti niiden ollessa mahdollisimman luontevia tai kulttuuriin sopivia. Tämä osaltaan vahvistaa sitä näkemystä, että lokalisoinnin tavoitteena on luoda lokalisoidun pelin pelaajalle kokemus siitä, että hän pelaa omassa maassaan kehitettyä peliä (Mangiron & O’Hagan 2006, 14–15). Tällaista tuttuuden tunnetta kuvastaa hyvin seuraavan vastaajan kommentti:

Arvostan myös erityisen paljon pelejä joille on annettu läpikotainen lokalisointi, kuten alkuperäinen Sims, ja Haluatko Miljonääriksi-pelit jotka sisältävät suomi-spesifisiä kysymyksiä. Kulttuuriarvoa on myös urheilupeleillä jotka sisältävät paikalliset kuuluttajat, esim. jääkiekko ja Formula-pelit.

Toinen vastaaja kehui, että *The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon* -pelin suomennetussa versiossa hahmojen, paikkojen ja esineiden nimet oli suomennettu kalevalamaisesti. Tätä vastaaja piti hyvänä lisänä suomennettuun peliin, ja tästä voidaan jopa ajatella, että kalevalamaiset suomennokset luovat pelaajalle illuusion siitä, että peli on kehitetty omassa maassa. Saman mainitsee myös kolmas vastaaja, jonka mielestä ”joidenkin pelien suomenkieliset tekstit ovat hyviä ja oivaltavia esimerkiksi sananlaskujen ja kulttuurin sidonnaisten lausahdusten suhteen”.

5.2.2 Negatiiviset piirteet

Osiossa, jossa kyseltiin pelaajien havaitsemia negatiivisia piirteitä pelisuomennoksissa, tuli yhteensä 1435 valintaa. Siihen nähden, miten paljon enemmän negatiivisia piirteitä rastitettiin kuin positiivisia, avoimiin vastauskohtiin kommentteja tuli kuitenkin vähän, vain 34.

Negatiivisia piirteitä kommentoitiin kuitenkin runsaasti myös muiden osioiden avoimissa kentissä.

Taulukosta 8 käy ilmi, kuinka moni vastaaja mainitsi huomanneensa kyseisen piirteen ainakin yhdessä pelisuomennoksessa. Kaikki taulukon kysymyksistä eivät kuitenkaan kuvaa erityisesti pelikäntämisen piirteitä tai haasteita. Tämä heijastui myös esimerkiksi kahden vastaajan kommenteissa, joissa mainittiin, että käännöksissä on samoja vikoja kuin muissakin suomennoksissa, esimerkiksi kirjoissa, elokuvissa ja tv-sarjoissa. Vastaajien huomautukset korostavat luvussa 3 esiteltyä videopelien erityistä luonnetta useita eri käännöstyypppejä yhdistävänä kääntämisen kohteena. Elokuvien nostaminen esiin tässä kohtaa voisi tukea myös O'Haganin ja Mangironin (2013, 151) luvussa 3.2.3 esitettyä väitettä siitä, että pelit ovat välinäytösten myötä muuttuneet enemmän elokuvan kaltaisiksi ja että pelien lokalisointi on myös muuttunut enemmän perinteisen audiovisuaalisen kääntämisen kaltaiseksi.

Taulukko 8. Suomennosten negatiiviset piirteet

Suomennos oli mielestäni kankea tai ei kuulostanut tarpeeksi luontevalta.	209
Suomennetut erisnimet eivät tuntuneet luontevilta.	162
Suomennos toi peliin tahatonta huumoria.	135
Suomennokset olivat virheellisiä kontekstissa. (Esim. pyöräilevä hahmo huutaa "I'm riding!", mutta suomennoksessa hahmo sanoo "Minä ratsastan!")	125
Käännöksen vuoksi peliin oli vaikeampi eläytyä, eli käännös teki pelistä vähemmän immerssiivisen.	121
Suomennokset eivät vastanneet saman aihepiirin muita suomennoksia (esim. väärin käännetyt urheilutermit, tieteelliset termit tai fantasiasanasto).	118
Suomennos tuntui huolimattomasti tai kiireessä tehdyttä.	116
Suomennoksessa oli kielioppivirheitä.	95
Vieraskieliset nimet tuntuivat häiritsevilta suomennoksen seassa.	82
Suomennoksessa oli liikaa anglismeja ja/tai englanninkielisiä sanoja tai termejä.	79
Suomennokset eivät vastanneet pelin lähdemateriaalin suomennoksia (esim. kirjoihin perustuvien pelien sanasto vastaa kirjojen suomennoksia).	55
Suomennokset eivät vastanneet pelisarjan aiempien osien suomennoksia.	48
Käyttöliittymä tai ohjeet oli käännetty virheellisesti.	45
Käännöksen vuoksi minun oli vaikeaa keskustella pelistä ulkomaalaisten kanssa esim. verkossa.	37
Käännösvirheen takia en voinut edetä pelissä.	8

Kuten taulukosta 8 käy ilmi, selvästi eniten havaittu piirre osiossa oli pelisuomennosten kankeus, jonka valitsi yhteensä 209 vastaajaa, eli 76 % kaikista vastaajista. Seuraavaksi yleisin piirre, ”Suomennetut erisnimet eivät tuntuneet luontevilta”, keräsi sekin yhteensä 162 rastia. Tästä voidaan nähdä, että suurin kompastuskivi pelisuomennoksissa vaikuttaa olevan suomennoksen sujuvuus tai luontevuus. Tämä oli myös eniten kommentoitu yksittäinen negatiivinen piirre vastaajien avovastauksissa, joissa suomennoksia kuvailtiin esimerkiksi kankeiksi, tönköiksi ja jopa tökeröiksi. Eräs vastaaja mainitsee myös, että hahmojen suomennettuja nimiä on hankalaa, tai jopa mahdotonta ottaa vakavasti, vaikka suomennos olisikin muutoin laadukas.

On kuitenkin huomattava, että monet sellaiset seikat, kuin esimerkiksi nimien kääntäminen tai kääntämättä jättäminen eivät ole kääntäjän ratkaisuja, vaan niihin saadaan yleensä ohjeet käännöksen toimeksiantajalta. Myöskään kiire ei ole erityisesti lokalisointialaa vaivaava ongelma, vaan kääntämisessä kuten muussakin tuotannossa pyritään usein tehokkuuteen työskentelemällä mahdollisimman nopeasti. Nämä seikat vaikuttavat kuitenkin osaltaan pelaajan pelistä saamiin kokemuksiin ja kuuluvat siksi tämän tutkimuksen piiriin.

Kolmanneksi useimmin valittua piirrettä, tahatonta huumoria, käsiteltiin luvussa 5.2.1 sivulla 48, sillä se koettiin usein positiivisena piirteenä negatiivisten sijaan. Seuraavaksi useimmin valittu piirre, eli kontekstissaan virheelliset käännökset, ja hieman vähemmän valitut aiempiin osiin nähden virheelliset suomennokset viittaavat pelikääntämisen haasteisiin, ja niitä käsitellään tarkemmin luvussa 5.3.2.

Osiossa vähiten valittu piirre oli se, ettei pelaaja kykene enää etenemään pelissä käännös-virheen vuoksi. Tämän kohdan valitsi vain 8 vastaajaa, eli alle prosentti kaikista vastaajista. Tässä tilanteessa voidaan ajatella käännös-virheen menevän pelikokemustakin syvemmälle ja vaikuttavan pelin käytettävyyteen. Yksikään vastaajista ei kertonut tarkemmin tällaisista kokemuksistaan, eikä pelkän numeron perusteella voi sanoa, millä tavoin käännös-virhe on estänyt etenemisen. Pahimmillaan se voi aiheuttaa luvussa 2.3.1 Nielsenin (1993, 26) käytettävyyssmääritelmässä mainittavan virheen, jota käyttäjä ei välttämättä voi kiertää millään tavalla ja pelin pelaaminen on mahdotonta tietyn pisteen jälkeen. On myös mahdollista, että virhe vaikuttaa Suojasen ym. (2015, 49–58) käytettävyyden tekstuaalisissa elementeissä mainitsemaan ymmärrettävyyteen. Jos esimerkiksi pelin henkilö-hahmo neuvoa pelaajaa toimimaan tietyllä tavalla, jotta pelaaja voisi edetä pelissä, mutta ohjeet on käännetty väärin, ei pelaaja väärin ohjeiden vuoksi pysty etenemään.

Pelaajalle tämän voi uskoa olevan aina negatiivinen kokemus. Käännösvirhe luultavasti rikkoo sekä immersiota että vie pelistä sen hauskuuden. Kun hauskuus, tai viihtyminen, esiintyy jo lähes kaikissa videopelien määritelmissäkin, voidaan sen nähdä olevan tärkeä tekijä myös pelikokemuksen parissa. Kun pelissä ei voi edetä, pelaajan kokemus on aina negatiivinen, luultavasti myös turhautunut tai jopa vihainen, ja pelaajan kokemukset kyseisen pelin parissa päättyvät siihen. Tällaiset käännösvirheet ovat todennäköisesti seurausta kääntäjän kontekstin puutteesta. Kuten luvussa 3.2.1 tarkemmin kerrottiin, kääntäjät saavat tekstit taulukoissa joista kontekstia on mahdotonta päätellä, ja välillä myös pelin muuttujien erottaminen käännettävistä stringeistä eli merkkijonoista on vaikeaa. Kun kääntäjä ei tiedä, millaisessa kohdassa esimerkiksi ohjeet pelaajalle annetaan, on mahdollista, että tämä arvaa ohjeen kontekstista jotakin väärin, jolloin annettavat ohjeet ovat pielessä eikä pelaaja voi edetä.

Suomennoksen vaikutus immersioon esiintyi myös muissa kentissä. Eräs vastaaja mainitsee suomen kielen olevan usein pelin maailmasta vieraannuttava tekijä, ja se ”muistuttaa etten ole ranskalainen salamurhaaja”. Tässä tapauksessa suomennoksen voidaan nähdä vaikuttavan suoraan immersion kokemukseen. Vastaajan kokemuksen perusteella suomennos voidaan kokonaisuutena nähdä immersiota rikkovana tekijänä sen laadusta ja yksittäisistä piirteistä riippumatta. Tätä tukee myös toisen vastaajan huomio siitä, että suomennokset tuntuvat usein olevan pelimaailmasta irrallisia. Suomennoksen vaikutuksia pelin immersiiivisyyteen ei kuitenkaan suoraan kommentoitu juurikaan tämän enempää, vaikka sen mainitsi taulukon 8 mukaan 121 vastaajaa eli 43 %.

Myös käytettävyyssongelmat esiintyivät joissakin vastaajien kommenteissa. Vastaajat mainitsivat, että joskus suomennetut ohjeet ovat tuntuneet vierailta ja että joskus on vaikea ymmärtää, mitä ohje yrittää sanoa. Kaksi vastaajaa mainitsi, että erityisesti näppäinten kääntäminen tuntuu vieraalta ja vaikealta, ja kolme vastaajaa nosti erikseen esiin pelin valikot. Yksi heistä kommentoi valikkojen suomennoksia seuraavasti:

Valikon selaaminen ei onnistu niin luontevasti ja nopeasti. Kun on tottunut englanninkielisiin vastaaviin sanoihin, joutuu suomenkielisen lukemaan kokonaan eikä vain vilkaisu riitä.

Näissä tapauksissa käännös ei välttämättä ole ollut virheellinen tai muulla tavalla huono, vaan pelaajan omat tottumukset ovat vaikuttaneet siihen, mitä hän on valikoilta odottanut ja miten valikon hänen mielestään tulisi toimia. Luvussa 3 ja 3.3 esiteltyt pelaajien odotukset vaikuttavat siis myös pelin teknisten osien käännösten kokemiseen maailman tekstien lisäksi,

ja pelaajien odotusten vaikutusta käsitellään tarkemmin luvussa 5.3.3. Vastaajista 45 (16 %) oli kuitenkin havainnut mielestään virheellisiä käännöksiä pelin ohjeissa tai käyttöliittymässä, johon valikotkin kuuluvat. Toisaalta on myös muistettava, että kaikki käännökset eivät ole vakiintuneita pelialalla, ja se, että pelaaja on tottunut näkemään valikkonsa käännettyinä tietyllä tavalla, ei tee toisenlaisesta käännöksestä välttämättä virheellistä.

Toinen huomio liittyi ohjekirjojen kääntämiseen. Toisaalta ohjekirjojen suomentamista pidettiin tarpeellisenä, mutta eräs vastaaja huomauttaa, että ohjekirjan kääntämisestä on enemmänkin haittaa kuin hyötyä. Vastaaja toteaa, että ”pahimmillaan suomennetuista ilmauksista ei ymmärrä, mihin alkuperäiskieliseen osaan itse pelissä ne viittaavat ja asioita joutuu kääntämään päässään suomennoksesta takaisin alkuperäiskielelle”.

Vastauksissa nostettiin esiin myös suomennoksen tuomat haasteet, kun pelistä pitäisi etsiä lisätietoa. Piirteet ”Käännöksen vuoksi minun oli vaikeaa keskustella pelistä ulkomaalaisten kanssa esim. verkossa.” oli valinnut 37 vastaajaa (13 %). Kolme vastaajaa huomautti, että jos pelissä on esimerkiksi jonkinlaisia palkintoja tai saavutuksia (*trophy* tai *achievement*) joiden nimet on suomennettu, ohjeiden etsiminen niiden saavuttamiseksi internetistä on hankalaa, sillä ohjeet ovat englanniksi eikä palkinnon nimen kääntäminen ole aina kovin helppoa. Yksi näistä kolmesta mainitsi, että suomennetuista palkinnoista on vaikeaa keskustella, sillä englanninkielisen nimen arvaaminen on mahdotonta. Neljäs vastaaja, joka ei kommentoinut palkintoja, kertoi pelaavansa paljon pelejä, joissa eteneminen tai kaiken sisällön löytäminen vaatii pientä tutkiskelua internetissä, ja ohjeiden etsiminen on helpompaa englanninkielisillä termeillä.

Pyydettyäessä esimerkkejä huonoista pelisuomennoksista, vastaajat nostivat kommentissaan esiin sekä uudempia että vanhempia pelejä. Eräs vastaaja muistelee vuonna 1991 Sega Mega Drive -konsolille julkaistua *Streets of Rage* -peliä seuraavasti:

...ohjekirjassa oli käännöskukkasia paljonkin. Pelihahmojen nimet oli käännetty suomalaisiksi erisnimiksi, ja mieleen jäi etenkin ainut pelattava naishahmo Alex, jonka nimi oli käännetty suomeksi ohjekirjaan Aleksiksi. Hämmensi paljon lapsena että miksi tämän naisen nimi on Aleks.

Uudemmissa peleistä vastaajat nostivat esiin erityisesti Ubisoftin *Assassin's Creed* -pelisarjan käännökset. Erityisesti negatiivisia tunteita tuntui tönköksi koetun suomennoksen lisäksi aiheuttavan se, että joitakin pelisarjan uudemmista peleistä ei saa pelattua täysin englanniksi, vaan suomennoksia on pakko käyttää. Samasta asiasta mainittiin myös muissa yhteyksissä. Kolme vastaajaa huomautti, että on todella turhauttavaa, kun joissakin Xbox-konsolin tai

Steam-alustan peleissä peli on pakko pelata suomeksi, jos pelialustan kielenä on suomi. Tämä pätee kahden muun vastaajan mukaan myös muihin pelilaitteisiin; peli saattaa ottaa kielen suoraan laitteen asetuksista eikä sitä saa vaihdettua, mikä toisen vastaajan mielestä on ajattelematonta, sillä pelit pitäisi saada pelattua haluamallaan kielellä. Toinen näistä vastaajista kertoi vaihtaneensa välillä pelilaitteensa kielen englanniksi saadakseen myös pelin englanninkielisenä, mutta tästä seurasi myös odottamattomia ongelmia: ”ainoa ongelma vaan tässä oli että kun koneen kielen käänsi Englanniksi, niin pelin kieli muuttui Tanskaksi”.

Neljannen vastaajan mielestä ”Suomennoksia olisi hyvä olla olemassa nuoremmille ryhmille tai saada suomennos vaihtoehtoiseksi - kunhan se ei poista mahdollisuutta pelata pelin alkuperäiskielellä”. Viides vastaaja kommentoi jättäneensä muutaman kerran jonkin pelin ostamatta, sillä englantia ei ole jätetty kielivaihtoehdoksi., ja kuudes vastaaja tiivistää asian seuraavasti:

Kannatan käännöksiä kyllä, kunhan ne ovat tekstitse TAI on edes vaihtoehtona valita alkuperäinen kieli PELIN SISÄLLÄ. Omasta mielestäni englannin kielinen puhe + suomitekstit ovat paras yhdistelmä myös oppimaan kieltä lapsille. Myöhemmin sen voi vaihtaa niin, että tekstikin on englanniksi. Kannatan kuitenkin sitä, että annetaan ihmisille vaihtoehtoja. Jos he haluavat suomidubit, tarjotaan sitä ja laadulla. Jos eivät, antakaa mahdollisuus vaihtaa se pois.

Suomennosten toivottiin siis olevan vaihtoehtoisia ja vapaasti valittavissa myös pois käytöstä, mikäli pelaaja haluaa pelata pelin ennemmin jollakin muulla kielellä. Vastauksissa mainittiin myös osittaisen lokalisoinnin tarve. Eräs vastaaja huomautti, että ei kaipaa peleihinsä suomenkielistä ääninäyttelyä, mutta käyttää mielellään suomenkielisiä tekstejä.

5.3 Kääntämisen haasteiden esiintyminen aineistossa

Pelaajien näkemyksiä ja mielipiteitä videopelisuomennoksista on esitelty tässä luvussa. Tässä alaluvussa tutkin vielä tarkemmin niitä monivalintakysymyksiin tulleita vastauksia, jotka käsittelevät suoraan erityisesti tutkielman teorialuvuissa 3.3 esiteltyjä videopelikääntämisen erityishaasteita.

5.3.1 Rajattu tila

Bernal Merinon (2007) sekä Karvosen ja Karvosen (s. d.) huomioiden mukaan pelikäännöksillä on usein ongelmana tilan rajallisuus. Koska monien pelien käyttöliittymät laaditaan pelin alkuperäisen kielen ehdoilla (Karvonen & Karvonen, s. d.), saattavat esimerkiksi valikkojen tilat olla liian pieniä suomenkielisille teksteille. Tällöin saatetaan joutua käyttämään esimerkiksi lyhenteitä, jotta valikkoon saadaan kaikki tarvittava tieto.

Tämä ei kuitenkaan juuri näkynyt kyselyn vastauksissa. Vastaajista 145 oli täysin tai melko samaa mieltä siitä, että suomennetuille teksteille on tarpeeksi tilaa. Vain 31 vastaajaa valitsi vaihtoehdon melko tai täysin eri mieltä asiasta. Näistä vastaajista kukaan ei ilmoittanut pelaavansa mielellään suomennettuja videopelejä ja vain yksi vastaaja kertoi toivovansa, että saatavilla olisi enemmän suomennettuja videopelejä. Nämä vastaajat valitsivat myös huomattavasti useammin muita negatiivisia kuin positiivisia piirteitä. Vastaajaryhmä oli valinnut negatiivisia piirteitä 15,7 kertaa piirrettä kohden, kun taas positiivisia piirteitä he olivat valinneet vain 4,4 kertaa piirrettä kohden, ja näistäkin valinnoista suurin osa oli lasten yksinpelaamiseen liittyvässä piirteessä. Tilaan negatiivisesti suhtautuneilla vastaajilla voidaan siis ajatella olevan muutenkin negatiiviseen suuntaan taipuvat asenteet videopelien suomennoksia kohtaan, jonka vuoksi he ovat herkempiä valitsemaan myös suomennosten negatiivisia piirteitä.

Suomennoksien mahtumista niille tarkoitettuun tilaan ei kommentoitu kyselyssä kertaakaan eivätkä vastaajat maininneet kertaakaan esimerkiksi sanojen lyhentämistä. Tämän aineiston perusteella vaikuttaa siis siltä, että suurimmaksi osaksi suomennetut tekstit mahtuvat hyvin peleihin tai ainakaan asiaa ei ole koettu siinä määrin haitalliseksi, että se olisi jäänyt vastaajien mieleen. Tämä saattaa johtua siitä, että pelivalmistajat ottavat lokalisoinnin vaatimukset yhä paremmin huomioon pelin kehitysprosessissa ja esimerkiksi valikkoihin jätetään ylimääräistä tilaa enemmän merkkejä vievää kieltä varten. Toisaalta suomen pitkät sanat ovat haastavia myös muiden ohjelmistojen kääntämisen kanssa, ja tästä syystä on mahdollista, että vastaajat ovat saattaneet tottua näkemään esimerkiksi lyhennettyjä sanoja älypuhelinsovellusten ja muiden ohjelmistojen suomennoksissa.

5.3.2 Taulukkomuoto ja kontekstin puute

Ehkä suurimman haasteen videopelien kääntämiseen tuo tapa, jolla ne käännetään. Salassapitovelvollisuuden ja muiden seikkojen vuoksi kääntäjät saavat videopelin tekstit yleensä taulukkomuodossa, eivätkä he saa käänöksilleen välttämättä minkäänlaista kontekstia. Syitä tähän eriteltiin tarkemmin luvussa 3.2.2. Käännöstävän näkymistä vastaajille mitattiin kyselyn osiossa kaksi ja kolme. Ensin vastaajilta kysyttiin, mitä mieltä he ovat pelikääntäjien asiantuntevuudesta ja uskovatko he, että kääntäjät pääsevät esimerkiksi pelaamaan videopelejä ennen niiden kääntämistä. Tämän jälkeen kartoitettiin, mitä käännöstävän haasteellisuuteen viittaavia negatiivisia käännöksiä vastaajat ovat huomanneet videopelisuomennoksissa.

Vastaajista 58 (21 %) oli melko tai täysin samaa mieltä siitä, että suomentajat vaikuttavat tuntevan suomennettavat pelit hyvin. Melko tai täysin eri mieltä asiasta puolestaan oli 105 vastaajaa (38 %), ja kysymykseen ei osannut vastata tai jätti vastaamatta 113 vastaajaa (41 %). Hieman tasaisempi tulos saatiin myöhemmin kysyttäessä kääntäjien perehdytyksestä. Vastaajista 67 (24 %) uskoi, että kääntäjät perehdytetään peliin ennen sen kääntämistä, kun taas 84 (30 %) uskoi, että näin ei käy. Vastaajista lähes kaikki, 249 (90 %), olivat melko tai täysin samaa mieltä siitä, että kääntäjän tulisi perehtyä kääntämäänsä videopeliin ennen sen kääntämistä, jotta käännöksestä tulisi hyvä. Eräs vastaaja kommentoi kysymystä seuraavasti: ”Tottakai peliin on perehdyttävä ennen sen kääntämistä. Eivät Juva, Pennanen ja Pekkanenkaan kääntäneet Tarua sormusten herrasta kirjaa lukematta”. Eri mieltä asiasta oli 5 vastaajaa.

Aivan yhtä monta vastaajaa ei kuitenkaan ollut sitä mieltä, että videopelien kääntäjän pitäisi itse pelata videopelejä. Yhteensä 192 vastaajaa (70 %) oli täysin tai melko samaa mieltä siitä, että kääntäjän tulisi itse pelata videopelejä voidakseen olla hyvä pelikäntäjä. Näiden vastausten perusteella voidaan ajatella, että perehdytystä pidettiin hieman tärkeämpänä kuin harrastuneisuutta videopelien suhteen. Yksi vastaajista kommentoikin, että kääntäjän ammattitaito on pelejä käännettäessä tärkeämpää kuin perehtyminen pelaamiseen yleensä, vaikka pelituntemus auttaakin luultavasti luomaan toimivamman käännöksen. Harrastuneisuuden odotusten suhteellisen korkea lukema osoittaa kuitenkin sen, että esimerkiksi Mangironin & O’Haganin (2006, 315) mainitsemat odotukset fanikäntäjien pelaamisharrastuksesta heijastuvat joissain määrin myös virallisiin videopelikäntäjiin.

Kontekstin puute saattaa näkyä myös esimerkiksi sanamuodoissa muuttujien kohdalla (Bernal Merino 2007, Karvonen & Karvonen, s. d.). Kuten luvussa 3.2.1 esiteltiin, muuttujat ovat pelin koodissa sellaisia merkkijonoja, joiden merkitys saattaa vaihdella esimerkiksi pelaajan valintojen tai muiden tapahtumien seurauksena. Muuttuja voi olla esimerkiksi pelaajan hahmolleen antama nimi, jota koodissaan kutsutaan merkkijonolla <NIMI>. Pelaajan nimetessä hahmonsa esimerkiksi Pekaksi, syöttää peli automaattisesti tekstiin ”<NIMI> juoksee!” muotoon ”Pekka juoksee!”. Muuttuja <VASTUS> saattaa kuvata pelaajan kimppuun käyvää henkilöä tai ryhmää. Jos muuttujan ympärille muotoiltu lause käännetään esimerkiksi ”<VASTUS> hyökkää!”, lause voi olla lopullisessa käännöksessä kieliopillisesti virheellinen, sillä riippuen hyökkääjästä, <VASTUS>-muuttujan tilalle saattaa tulla joko

maantierosvo tai *viikingit*. Näistä kahdesta jälkimmäinen vaihtoehto viikingit tuottaisi siis kieliopillisesti virheellisen käännöksen ”Viikingit hyökkää!”.

Kuten taulukossa 8 sivulla 53 esitettiin, kielioppivirheitä oli suomennoksissa havainnut 95 vastaajaa (34 %). Toisaalta kielioppivirheet eivät aina johdu pelikäännösten teknisistä seikoista, vaan kuten kirjoitusvirheetkin, ne saattavat olla myös kääntäjän omia virheitä. Tätäkin enemmän vastaajat olivat havainneet kontekstissa virheellisiä käännöksiä, jotka oli valinnut 125 vastaajaa (45 %). Lähes yhtä monta vastaajaa, 116 kappaletta (42 %), oli melko tai täysin samaa mieltä käännösten johdonmukaisuudesta, kun taas melko tai täysin eri mieltä oli 68 vastaajaa (25 %). Eräs vastaaja nosti esiin johdonmukaisuuden mainitessaan, että Ubisoft-pelitalon *Watch Dogs* -pelissä oli hämmentävää, ja ehkä hiukan huvittavaakin, että hahmot puhuivat englantia mutta hahmojen kirjoittama teksti oli suomea.

Kontekstin puutteeseen tai muuttujiin saattaa viitata myös neljän vastaajan esittämä näkemys siitä, että pelisuomennokset tuntuvat Google Translatella tai muulla käännösohjelmalla tehdyiltä. Kun kääntäjä joutuu tekemään käännöksen toisistaan erillisinä stringeinä eli merkkijonoina, on mahdollista, että lauseiden kielioppi kärsii ja pelaajalle syntyy vaikutelma konekäännetyistä tekstistä.

Eräs vastaaja kommentoi kontekstissaan virheellistä käännöstä, joka vastaa täysin Karvosen ja Karvosen (s. d.) tämän tutkimuksen sivulla 29 esiteltyä esimerkkiä sanan *fire* monikäyttöisyydestä. Vastaaja mainitsee, että *The Sims 2* -pelissä palkkaamansa sisäkön voi erottaa käskyllä ”Ammu sisäkkö”, vaikka kyseessä ei suinkaan ole ampuminen vaan erottaminen. Englanniksi käsky on ”fire the maid” joka tarkoittaa sisäkön erottamista, mutta koska sana *fire* voi tarkoittaa sekä erottamista että ampumista kontekstista riippuen, on suomennokseen päätynyt tähän kohtaan kontekstissaan virheellinen käännös.

Samantapaisen virheen nosti esiin myös toinen vastaaja, joka kertoo tilanteesta, jossa tasapelin julistamistilanteessa peli ilmoittaa ”Se on solmio!”, kun englannin sana *tie* tarkoittaa sekä tasapeliä että solmiota, ja englanniksi teksti on kuulunut ”It’s a tie!”. Toisessa tilanteessa alkuperäinen ”I’m not a pawn, I’m a queen.” on käännetty ”En ole kissankäpälä, olen kuningatar.”, vaikka kontekstissa *pawn* tarkoittaa kissankäpälän sijaan sotilasta.

Vastaajat pitivät antamiaan esimerkkitilanteita lähinnä huvittavina, mutta on mahdollista, että tällaiset virheet vaikuttavat sekä videopelin pelattavuuteen että pelikokemukseen. Esimerkit solmiosta ja kissankäpälestä annettiin kohtaan, jossa kyseltiin suomennosten negatiivisia

piirteitä. Tästä voidaan päätellä, että tällaiset virheet vaikuttavat pelikokemukseen negatiivisesti ja saattavat jälleen osaltaan toimia immersiota rikkovina tekijöinä, kun pelaaja pysähtyy virheellisen käännöksen kohdalle. Aiemman kissankäpälä-esimerkissä tunnetta siitä, että pelimaailma on todellinen, on luultavasti rikkonut kuningattaren oletettavasti täysin irrallinen ja epälooginen ilmoitus siitä, ettei hän ole kissankäpälä.

5.3.3 Pelaajien odotukset

Pelaajien odotukset peliä kohtaan näkyivät myös jossakin määrin kyselyn tuloksissa. Erityisen, kääntäjän kannalta haastavan kohdeyleisöryhmän muodostavat tutkimuksen sivulla 30 mainitut niin sanotut hardcore-fanit eli asiantuntijapelaajat, jotka saattavat olla kääntäjää paremmin tietoisia peliin sopivasta termistöstä (O'Hagan & Mangiron 2013, 193–195). Tällaiset pelaajat saattavat tuntea esimerkiksi urheilupelin lajin termit tai yleisesti käytössä olevan fantasiasanaston kääntäjää paremmin. Tällaisia käännösvirheitä oli havainnut vastaajista 118 eli 43 %. Esimerkkinä eräs vastaaja nosti esiin sanan *elf*, joka oli käännetty *maahinkainen*, kun sanan tavanomainen käännös on yleensä *haltia*. Pelaaja on odottanut näkevänsä termin käännettynä totutulla tavalla, jolloin odotuksista poikkeava käännös on koettu virheellisenä.

Odotuksia saattoi olla myös pelin teknisiä osioita kohtaan. Eräs vastaaja mainitsi, että englanninkieliseen pelisanastoon tottuneena suomennettu valikko *Heavy Rain* -pelissä tuntui vaikealta käyttää. Toinen vastaaja huomautti, että termin *experience points* suora suomentaminen muotoon *kokemuspisteet* tuntui erittäin kömpelöltä, sillä vastaaja on tottunut puhumaan suomeksikin vain *expasta*. Tällöin käännös on jälleen teknisesti täysin oikea, mutta pelaajan tottumuksen vuoksi se tuntui oudolta ja vaikealta käyttää. Tottumuksiin kuuluu myös erään vastaajan mainitsema *Until Dawn* -peli, jonka käännöksiä vastaaja piti kömpelöinä lähinnä siksi, että niissä pyrittiin jäljittelemään nuorison käyttämää kieltä. Imitointi ei tuntunut onnistuneelta ja niinpä käännös ei tuntunut luontevalta.

Virheitä saattaa esiintyä lukuisista syistä myös pelisarjan aiempiin osiin tai muuhun lähdemateriaaliin nähden, jos peli esimerkiksi pohjautuu kirjaan. Vastaajista 48 (17 %) oli havainnut peleissä sellaisia suomennoksia, jotka eivät vastanneet sarjan aiemman osan tai osien suomennoksia, ja suomennoksia, jotka eivät vastanneet muun lähdemateriaalin suomennoksia, oli havainnut 55 (20 %). Tällaisia havaintoja arvioidessa tulee erityisesti ottaa huomioon pelaajan asiantuntija-asema. Esimerkiksi todella hartaasti Tolkienin maailmaan paneutuneet fanit huomaavat varmasti, jos jokin harvinaisempikin termi on käännetty eri

tavalla kuin aiemmin suomennetuissa kirjoissa ja pitävät uutta käännöstä todennäköisesti huonona ja/tai virheellisenä, vaikka käännös muutoin olisikin hyvä. Näin ollen käännökset, jotka eivät täysin vastaa fanien odotuksia, eivät välttämättä ole kuitenkaan aina huonoja tai virheellisiä. Siitä huolimatta ne saattavat aiheuttaa asiaan perehtyneessä pelaajassa todella voimakkaan negatiivisen reaktion pelin käännöstä kohtaan.

Lähinnä negatiivisia kommentteja sai myös pelin hahmojen nimien kääntäminen. Vastaajista 162 (59 %) valitsi suomennosten negatiivisista piirteistä kohdan ”Suomennetut erisnimet eivät tuntuneet luontevilta”. Eräs vastaaja kommentoi, että hahmojen nimet tulisi suomentaa vain, jos kyseessä on lapsille suunnattu peli sillä lapset eivät välttämättä osaa ääntää vieraskielisiä nimiä. Useampi vastaaja nosti vastauksissaan esille *Spyro*-pelisarjan, jonka viimeisin osa *The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon* on saatavilla täysin suomeksi lokalisoituna nimellä *Kulon legenda: Lohikäärmeen nousu*. Pelin käännöksestä kommentoitiin eniten hahmojen nimien suomentamista, ja jopa vastaaja, joka muuten piti suomennosta selkeänä ja laadukkaana mainitsi, että hahmojen nimien suomentaminen tuntui väärältä. Nimien suomentamisen vuoksi hahmot oli esimerkiksi vaikeaa ottaa vakavasti.

Yksi vastaajista kuitenkin huomautti, että nimien suomentaminen ei haitannut, vaan pikemminkin se, että nimistä oli käännetty vain osa ja loput oli jätetty kääntämättä. Vastaavasti 82 vastaajaa (30 %) oli valinnut negatiivisista piirteistä kohdan, jossa mainittiin vieraskielisten nimien tuntuneen häiritseviltä suomennoksen seassa. Ainoa täysin positiivinen kommentti nimien suomentamisesta liittyi *The Sims 2* -peliin, jossa nimien suomennoksia keuhuttiin tarkoituksella huvittaviksi ja pelimaailmaan sopiviksi.

Sekä käännökset, jotka olivat fanien odotusten vastaisia, että esimerkiksi erisnimien suomennokset olivat tuottaneet pelaajille lähes poikkeuksetta negatiivisia kokemuksia. Tässä tapauksessa suomennos vaikutti erityisesti pelien immersiiivisiin ominaisuuksiin ja peliin eläytymiseen. Eräs vastaaja kertoi, että *Spyro*-pelin vihollista oli mahdotonta ottaa vakavasti nimen suomentamisen vuoksi. Tämä kuvastaa sitä, miten suomennos teki peliin eläytymisen eli immersion vaikeaksi kyseiselle vastaajalle. Kun fanien odotuksista poikettiin, tällä voidaan nähdä olevan vaikutusta erityisesti aiemmassa tutkimuksessa (Ermi & Mäyrä 2005, 7–8; Poels, De Kort & Ijsselstein 2012, 114 ja 118) mainittuun mielikuvitukselliseen immersioon, jolloin peliin uppoutuminen häiriintyy virheellisenä pidetyn käännöksen vuoksi.

Myös pitemmissä pelisarjoissa koettiin ongelmalliseksi myöhempien osien kääntäminen, kun sarjan aiemmat osat ovat olleet englanninkielisiä. Eräs vastaaja huomauttaa, että jos pelisarjan aiemmat osat ovat olleet englanniksi, jatko-osan suomentaminen harvoin sopii yhteen englanninkielisen version kanssa. Tämän seikan nostivat esiin myös muutamat muut vastaajat kyselyn lopussa olevassa kentässä, joissa pyydettiin mainitsemaan esimerkkejä hyvistä ja huonoista pelikäännöksistä. Eräs vastaaja kommentoi aihetta seuraavasti:

Ratchet & Clank: All 4 one - Dubit suoranaisesti pilasivat pelikokemukseni. Olin tottunut alkuperäisiin englanninkielien ääniin ja yhtäkkiä kuulen tuttujen hahmojen suusta ventovieraita ääniä, jotka eivät vain millään omaan korvaan sopineet.

Vaikka esimerkki koskeekin nimenomaan ääninäyttelyä eikä pelin käännoä, se havainnollistaa hyvin kyseistä ilmiötä. Tässä tilanteessa kyse on pikemminkin siitä, että pelisarjan totutuista konventioista on poikettu kuin että käännoä ja dubbaus olisivat varsinaisesti huonoja. Tätä näkemystä tukee osaltaan se, että useat vastaajat mainitsivat kyseisen pelisarjan nimenomaan hyvien käännoästen puolella. Sama ilmiö toistuu myös erään vastaajan kommentissa tämän mainitessa, että vanhojen Disney-pelien dubbaukset tuntuivat hyviltä, koska niissä käytettiin samoja ääninäyttelijöitä kuin elokuvissa.

Kuten edellä on kuvattu, on monella vastaajalla suomennoksista melko negatiivinen kuva. Tässäkin tapauksessa pelaajan odotukset varmasti vaikuttavat pelaajan kokemukseen. Useat vastaajat mainitsivat, etteivät edes kokeilleet pelata pelin suomennettua versiota, vaikka sellainen olisi ollut tarjollakin. Tässä tilanteessa vastaajat saattoivat olettaa vanhojen kokemustensa perusteella suomennoksen automaattisesti huonoksi, ja tämän vuoksi he eivät edes halunneet antaa uusille suomennoksille tilaisuutta. Näissä tilanteissa vastaajien kokemus suomennoksesta oli mahdollisesti vain kaikille pelaajille tarpeeton vaihtoehto pelin sisällä.

5.4 Tärkeimmät havainnot

Kuten aineiston analyysistä voidaan huomata, videopelien suomennokset ovat vaikuttaneet pelaajien pelikokemuksiin monella tavalla ja suomalaisten pelaajien mielipiteissä pelisuomennoksista on jonkin verran hajontaa. Kukaan vastaajista ei vaikuttanut pitävän suomennoksia täysin yhdentekevinä, vaan nekin, jotka eivät juuri kommentoineet avoimiin kenttiin, vastasivat lähes kaikkiin monivalintakysymyksiin. Vastaajien kokemukset myös vaihtelivat niin yleisellä tasolla kuin yksittäisten pelien ja piirteidenkin kohdalla, mutta lähes kaikilla vastaajilla oli kuitenkin pelisuomennoksista jonkinlaisia kokemuksia, joita he halusivat kommentoida. On kuitenkin otettava huomioon, että vastaajiksi on todennäköisesti

valikoitunut juuri sellaisia ihmisiä, joilla on kokemuksia ja/tai mielipiteitä pelien suomennoksista.

Vastaajien avoimiin kenttiin kirjoittamien kommenttien perusteella pelisuomennoksista oli suunnilleen yhtä paljon positiivista kuin negatiivistakin sanottavaa, sillä kommentit jakautuivat suunnilleen tasan niiden sävyn mukaan. Vastaajista vain 25 % kertoi pelaavansa mielellään suomennettuja videopelejä, mutta 67 % ilmoitti olevansa samaa mieltä siitä, että videopelien suomentaminen on tarpeellista, vaikka he itse eivät suomennettuja videopelejä pelaisikaan. Tämä viittaisi kohtalaisen positiiviseen asenteeseen pelien suomentamista kohtaan, ja erityisen usein tarpeellisena mainittiin lapsille suunnattujen videopelien suomentaminen. Usein myös ne vastaajat, jotka pitivät suomennoksia tarpeellisina, pitivät niitä laadukkaina ja päinvastoin. Tämän lisäksi aineistosta kävi selvästi ilmi, että jos peli on suomennettu, suomennoksen pitäisi vastaajien mielestä olla vaihtoehtoinen ja helposti vaihdettava englantiin tai muuhun videopelin kieleen.

Pelisuomennoksia piti yleisesti sujuvina 38 % vastaajista, kun taas 76 % vastaajista mainitsi joskus nähneensä videopelin, jonka suomennos oli kankea tai ei tuntunut vastaajasta luontevalta. Osa vastaajista on siis valinnut molemmat kohdat, mikä osaltaan vahvistaa aineistosta noussutta näkemystä siitä, että pelisuomennosten tasossa on runsaasti vaihtelua. Myös vastaajien mielipiteet yksittäisten pelien suomennoksista vaihtelivat, sillä yksittäinen peli tai pelisarja saattoi esiintyä sekä negatiivissa että positiivisissa kommentteissa eri vastaajilla.

Suomennoksen kankeus oli myös useimmin valittu negatiivinen piirre. Suomennettuja videopelejä pelanneet vastaajat kiinnittivät selvästi eniten huomiota pelien käännösten sujuvuuteen ja luontevuuteen. Suomennoksen sujuvuutta pidettiin siis sekä tärkeänä että usein puutteellisena piirteenä, mutta sitä harvoin perusteltiin muutoin kuin vastaajan omien tunteiden kautta.

Pelisuomennosten saaminen sujuviksi on usein riippuvainen muista videopelikäntämisen haasteista. Luvussa 3.3 esitellyistä aiemmassa tutkimuksessa esiin nousseista pelikäntämisen haasteista kaikki esiintyivät myös tämän tutkimuksen aineistossa. Tutkimuksen perusteella aiemmin esitetyt huomiot pelikäntämisestä pätevät myös videopelejä suomennettaessa. Useimmin pelaajat havainnoivat kontekstissaan virheellisiä käännöksiä, jotka oli valinnut 45 % kaikista vastaajista. Myös pelikäntämisen haasteena luvuissa 3 ja 3.3 mainitut pelaajien odotukset ja asiantuntevuus näkyivät aineistossa selvästi. Vastaajista 43 % oli huomannut

peleissä suomennoksia, jotka eivät vastanneet saman aihepiirin tavanomaisia käännöksiä, ja noin puolet vähemmän oli huomannut myös lähdemateriaaliin tai pelisarjan aiempiin osiin nähden virheellisiä käännöksiä.

Kolmas erityinen haaste, jota hieman yllättäen yksikään vastaaja ei maininnut kommenteissaan, oli suomennoksille varattu liian lyhyt tila, josta kerrottiin luvuissa 3.2 ja 3.2.1. Vastaajista 51 % kertoi olevansa täysin tai melko samaa mieltä siitä, että suomennoksille on tarpeeksi tilaa. Vaikka suomen kielen sanat ovat moneen muuhun kieleen verrattuna todella pitkiä, vastaajat eivät kuitenkaan kommentoineet piirrettä kertaakaan ja näin ollen voidaan ajatella, että vastaajat eivät pitäneet sitä erityisen merkityksellisenä omalle pelikokemukselleen.

Muut käännösten seikat sen sijaan olivat vaikuttaneet vastaajien pelikokemuksiin selvästi. Immersiosta puhui suoraan vain harva vastaaja, mutta 44 % vastaajista valitsi pelisuomennosten negatiivisista piirteistä kuitenkin kohdan, jossa sanottiin käännöksen tehneen pelistä vähemmän immersiiivisen. Vastaavan positiivisen piirteen, eli suomennoksen positiivisen vaikutuksen immersioon, valitsi huomattavasti pienempi osuus vastaajista, 13 %. Joissakin tapauksissa suomennokset olivat tehneet pelikokemuksesta hauskemman ja suomalaisille sopivaa huumoria pidettiin erityisen tärkeänä seikkana hyvissä käännöksissä. Suomennokset olivat myös mahdollistaneet sellaisten pelien pelaamisen, joita pelaajat eivät muutoin olisi voineet pelata, eli lisänneet pelien saavutettavuutta.

Pelisuomennokset vaikuttivat kuitenkin vastaajien pelikokemuksiin lähinnä negatiivisesti, johon voi vaikuttaa se, ettei suurin osa vastaajista pitänyt suomennoksia itselleen tarpeellisina. Kuten analyysistä käy ilmi, vastaajat olivat kokeneet suomennoksen usein vieraannuttavan itseään pelin maailmasta. Immersio rikkoutui esimerkiksi niissä tapauksissa, joissa vastaaja oli nähnyt mielestään pelin maailmaan sopimattoman käännöksen. Toisaalta, vaikka suomennokset olisivat olleet hyviäkin, ne koettiin silti esimerkiksi valikoiden käytettävyyttä heikentävänä tekijänä. Käytettävyyden lisäksi tämän voidaan ajatella sopivan sivulla 15 esiteltyyn Järvisen ym. (2002, 17–38) pelattavuuden malliin. Ohjeiden virheelliset tai pelaajan mielestä epäloogiset suomennokset ovat voineet johtaa siihen, että funktionaalinen pelattavuus kärsii, kun pelihahmo ei annettujen ohjeiden perusteella toimi niin kuin pelaaja olettaa. Puhutut ja kirjoitetut teksti saattavat auttaa pelaajaa joko uppoutumaan peliin tai muistuttaa tätä siitä, että kyseessä on vain peli, jolloin ne vaikuttavat audiovisuaaliseen pelattavuuteen. Sosiaaliseen pelattavuuteen taas vaikuttaa analyysissä esiinnoussut huomio

siitä, että pelistä on vaikeampaa etsiä tietoa internetistä, kun kansainvälisten foorumeiden ja ohjesivustojen tekstit ovat englanniksi.

Aineistoni analyysi vahvisti näkemystäni siitä, että videopelien tekstit ja siten myös käännökset vaikuttavat pelikokemuksiin sekä positiivisilla että negatiivisilla tavoilla. Näin ollen sekä videopelien alkuperäistekstejä että käännöksiä olisi tarpeen tutkia enemmän pelikokemuksen ja immersion luomisen suhteen. Aineisto myös vahvisti oletukseni siitä, että suomalaisten mielipiteet videopelisuomennoksista vaihtelevat suuresti, mutta suomennoksia pidetään kuitenkin tarpeellisina ainakin lapsille suunnatuissa videopeleissä.

6 Lopuksi

Tutkimukseni tarkoituksena oli luoda yleiskuva siitä, millaisia kokemuksia suomalaisilla videopelien pelaajilla on videopelien suomennoksista sekä tutkia, näkyvätkö videopelikäntämisen erityiset haasteet suomalaisille pelaajille. Vaikka aineistoani olisi voinut tarkastella tarkemmin esimerkiksi monimuuttuja-analyysin keinoin, halusin keskittyä kuitenkin ennemmin aineistosta nouseviin laajoihin näkemyksiin. Koin, että koska aihetta ei ole tutkittu Suomessa aiemmin, on olennaisempaa saada jonkinlainen kokonaiskuva pelaajien mielipiteistä kuin tarkastella esimerkiksi pelaajan suosiman peligenren vaikutusta tämän mielipiteisiin suomennoksista. Avoimista kentistä nousi myös useita kiinnostavia huomioita, jotka halusin ottaa mukaan analyysiini. Tämän lisäksi tekstien vaikutusta pelikokemukseen ei ole juuri tutkittu, ja pidin oleellisempana saada jonkinlainen käsitys siitä, vaikuttavatko tekstit ollenkaan, kuin miten ne tarkalleen vaikuttavat jonkin tietyn ryhmän kokemuksiin.

Tutkimustulokset tukevat videopelikäntämisen haasteiden osalta aiempien tutkimusten tuloksia. Tutkimukseni osoitti, että aiemmassa tutkimuksessa esitetyt pelikäntämisen haasteet toteutuvat myös videopelejä suomennettaessa, ja että videopelien pelaajat myös huomaavat niistä todennäköisesti johtuvia piirteitä käännöksissä. Vastaajat olivat myös havainnoineet erityisesti suomennosten negatiivisia piirteitä, joka osaltaan tukee O'Haganin ja Mangironin (2013, 150) teoriaa siitä, että pelaajat huomioivat erityisesti virheellisinä pitämänsä pelikäännökset.

Vastaajien mielipiteet ja näkemykset videopelisuomennoksista vaihtelivat suuresti, joskin yleinen asenne vaikutti olevan enemmän kielteinen. Vastaajista suurin osa koki, ettei kielitaitonsa vuoksi itse tarvitse videopelien suomennoksia, eivätkä he tästä syystä myöskään pelanneet suomennettuja videopelejä. Sellaisia vastaajia, jotka pitivät videopelejä sujuvina, oli huomattavasti pienempi määrä kuin sellaisia vastaajia, jotka olivat nähneet kankeita suomennoksia tai suomennoksia, jotka eivät tuntuneet luontevilta. Asenteisiin vaikutti myös videopelisuomennosten laatu, jota yleisesti pidettiin melko huonona, ja ne vastaajat, jotka pitivät suomennoksia huonolaatuisina, pitivät suomennoksia yleensä myös tarpeettomina. Videopelien suomentamista pidettiin kuitenkin tärkeänä erityisesti lapsille, mutta myös esimerkiksi eläkeikäisille pelaajille, joiden kielitaito ei ole kovin hyvä. Lapsille suunnattujen pelien suomentaminen tosin jakoi mielipiteitä, sillä monet vastaajista mainitsivat videopelien tärkeän roolin englannin oppimisessa.

Tulokset ovat yleistettävissä koskemaan suomalaisia videopelien pelaajia tietyin varauksin. Kyselyn vastaajista 44 % eli lähes puolet kertoi pelaavansa videopelejä päivittäin ja useita kertoja viikossa 32 %. Päivittäin pelaavien vastaajien on korkea, ja ylittää yli kymmenellä prosentilla esimerkiksi Mäyrän ym. (2016, 27) Pelaajabarometrissa julkaistut tulokset, joiden mukaan suomalaisista 20–29-vuotiaista 31,4 % pelaa päivittäin digitaalisia viihdepelejä, ja tähän lukemaan on laskettu myös mobiilipelit. Kyselyn otanta on siis painottunut selvästi videopelien todella aktiivisiin harrastajiin. Toisaalta usein pelaavilla pelaajilla voidaan ajatella olevan myös todennäköisemmin kokemuksia suomennetuista videopeleistä kuin pelaajilla, jotka pelaavat vain satunnaisesti ja harvempia pelejä.

Tuloksissa on otettava huomioon myös kyselyn julkaisukanava. Vastaajiksi on saattanut valikoitua esimerkiksi päivittäin pelaavia suomalaisia siksi, että ne on julkaistu aktiivipelaajille kohdistetuissa Facebook-ryhmissä. Kaikki suomalaiset videopelien pelaajat eivät kuitenkaan ole jäseninä näissä ryhmissä tai käytä kyselyn toista jakelupaikkaa, Twitteriä, joten tutkimuksen tulokset eivät välttämättä kuvasta esimerkiksi sellaisten pelaajien näkemyksiä, jotka eivät käytä ollenkaan sosiaalista mediaa.

Aineistossa on myös saatettu käsitellä mobiilipelejä, jotka eivät kuuluneet tutkimuksen piiriin. Kaikki ne vastaajat, jotka erityisesti mainitsivat mobiilipelit pelialustaa kysyttäessä, rajattiin tutkimusaineiston ulkopuolelle. On kuitenkin mahdollista, että joidenkin vastaajien näkemykset ovat osittain pohjautuneet myös mobiilipeleihin, vaikkei niitä aineistossa erityisesti mainittukaan.

Mobiilipelien lisäksi kyselyn tuloksiin on saattanut vaikuttaa myös videopelien suomenkielinen dubbaus ja sen laatu. Vastaajia pyydettiin kyselyn saatteessa olemaan käsittelemättä ääninäyttelyä ja muita ei-kielellisen lokalisoinnin piirteitä, mutta koska monet vastaajat kommentoivat tästä huolimatta ääninäyttelyä, sen voidaan ajatella mahdollisesti vääristäneen tuloksia ja erityisesti vastaajien asenteita. Negatiivisimmat kommentit suomennoksista tulivat nimenomaan ääninäyttelyyn liittyen, ja koska useat vastaajat nostivat aiheen esiin, on se saattanut tuoda analyysiin todellista käännösten laatuun riippuvaa asennetta negatiivisemmän sävyn. Laadun arvioinnissa on tämän lisäksi otettava huomioon se, että jotkin laatuun vaikuttavat seikat, kuten kontekstin puute, ovat sellaisia asioita joihin kääntäjillään itsellään ei ole vaikutusvaltaa. Käännösvirheiden lisäksi on mahdollista, että jotkin pelaajien havaitsemat virheet ovat peräisin alkuperäisestä tekstistä. Näin ollen muutoksen tulisi tapahtua pelikehityksen ja lokalisointikäytäntöjen puolella, eikä niinkään

kääntäjien osalta. Muutosta kuitenkin tuskin tapahtuu, jollei aihetta tutkita enempää ja lokalisoinnin merkitystä tehdä entistä näkyvämmäksi myös peliteollisuudessa.

Osa vastaajista on saattanut käsitellä myös hyvin vanhoja pelejä, ja kuten O'Hagan ja Mangiron (2013, 56) mainitsevat, 80- ja 90-lukujen pelilokalisointi tunnetaan muutenkin erityisesti laajasta kirjosta huonoja käännöksiä. Tätä oletusta tukee se, että osa vastaajista mainitsi käyttäminsä pelialustoina hyvin vanhoja konsoleita, kuten vuonna 1987 Euroopassa julkaistun NES-konsolin, ja joissakin avovastauksissa mainittiin myös vanhempia pelejä. Niinpä onkin hyvä huomioda, että vaikka aineisto on sinällään tuore, kaikki vastaajien antamat esimerkit eivät sitä ole. Muutama vastaaja huomautti asiasta itsekkin; he totesivat, etteivät ole pelanneet suomennettuja pelejä pitkään aikaan, jotkut viimeksi lapsena, jolloin esimerkiksi suomennosten laatua käsittelevät vastaukset eivät välttämättä kuvasta pelisuomennosten nykytilaa. Toisaalta näistäkin vastaajista useat kertoivat käännösten olleen heille hyödyllisiä lapsena ja että käännösten vuoksi pelin toimintaa, juonta ja tarinaa saattoi ymmärtää paremmin. Tämän tutkimuksen kannalta ei ole erityisen oleellista, milloin pelaajat ovat saaneet kokemuksensa suomennetuista peleistä, mutta nykysuomennosten laadun arviointiin se vaikuttaa.

Jälkikäteen tutkimusta ja tutkimusprosessiani tarkastellessa on todettava, että analyysia olisi helpottanut jonkinlainen selkeämpi rakenne, esimerkiksi malli pelikäänntämisen piirteistä tai haasteista tai tekstien vaikutuksesta pelikokemukseen. Tällaista valmista mallia en löytänyt, mutta sellaisen olisi voinut luoda aiemman tutkimuksen perusteella. Toisaalta sitä varten olisi ehkä tarvittu enemmän aiempaa tutkimusta tekstin ja kielen vaikutuksesta pelikokemukseen, ja tätä taas ei ole tehty kovinkaan paljoa. Muutenkin käännöksiä olisi ollut helpompi tutkia, jos alkuperäiskielen vaikutusta kokemukseen olisi tutkittu enemmän. Nytemmin kieli on pelitutkimuksessa selvästi aliedustettuna, sillä sitä ei juuri mainittu edes immersion tai muiden pelikokemukselle oleellisten seikkojen tutkimuksessa.

Kyselylomakkeeni suhteen olen kohtalaisen tyytyväinen, joskin taustatietoihin olisi pitänyt laittaa jonkinlainen itsearviointikohta vastaajan kielitaidosta. Kysymyksissä korostettiin ehkä liikaa suomennosten tarpeellisuutta, joka saattoi osaltaan ohjata vastaajat käsittelemään kokemuksiaan pelisuomennosten tarpeellisuudesta enemmän, kuin olin osannut odottaa. Kuten myös aiemmin todettiin, pelien suomennettujen osien listasta oli jäänyt pois ohjekirja-vaihtoehto, mutta en usko tämän vaikuttaneen kyselyn tuloksiin, sillä kyseessä oli pelkkä taustatieto ja ohjekirjoja käsiteltiin vastaajien kommentteissa muutenkin.

Kuten tämän luvun alussa totesin, tutkimukseni on luonut yleiskuvan suomalaisten pelaajien näkemyksistä videopelisuomennoksista ja tarkastellut pelikäntämisen haasteiden näkymistä suomennoksissa ja pelikokemuksissa. Tutkimukseni aineistosta voisi seuraavaksi tutkia esimerkiksi tarkemmin eri muuttujien, kuten peligenren, vaikutusta pelaajien näkemyksiin suhteessa tässä tutkimuksessa esitettyyn yleiskuvaan.. Jatkossa olisi myös kiinnostavaa tutkia, mitkä seikat vielä tarkemmin saavat suomalaiset pelaajat pitämään jotakin pelisuomennosta hyvänä tai huonona yksittäisen pelin kohdalla. Erityisen kiinnostavia tapaustutkimuskohteita voisivat olla esimerkiksi tämänkin tutkimuksen aineistossa esiin nousseet erinomaisesti käännettynä pidetyt *The Sims* ja *Sly Cooper* -pelisarjat, ja mielipiteitä jakanut *Assassin's Creed* -pelisarja. Tapaustutkimuksella voitaisiin saada tätä tutkimusta tarkempaa tietoa siitä, mitkä seikat t pelin suomennoksessa vaikuttavat pelaajien mielipiteisiin ja pelikokemukseen.

Myös pelien lokalisoinnista olisi tarpeen tehdä lisää tutkimusta. Aineistosta nousi esiin esimerkiksi suomenkielisen ääninäyttelyn heikko arvostus. Kaksi vastaajaa mainitsi suoraan, että arvosti huomattavasti enemmän alkuperäisiä ääninäyttelijöitä ja heidän työtään, eikä sen ja dubbausten huonon laadun vuoksi haluaisi koskaan pelata suomeksi dubattuja pelejä. Huomio on mielenkiintoinen ja se vihjaa, ettei lokalisointia pidetä välttämättä osana pelin alkuperäistä kehitysprosessia. Voisi olla myös kiinnostavaa vertailla suomalaisten asenteita videopelidubkauksia ja esimerkiksi lastenohjelmien ääninäyttelyä kohtaan.

Kolmas kiinnostava jatkotutkimuskohde olisi tekstin vaikutus pelikokemukseen yleensä. Pelin tekstien ja kielen vaikutuksesta pelikokemukseen oli mainintoja aiemmassa tutkimuksessa erittäin vähän, ja esimerkiksi immersion tutkiminen keskittyi pohtimaan muita seikkoja, kuten esimerkiksi pelin haastavuutta ja sen mekaanista toimintaa. Aineistostani kävi kuitenkin ilmi, että vastaajat huomioivat pelin tekstejä pelatessaan ja näin ollen niillä on oltava vaikutusta pelaajien pelikokemukseen. Näin ollen olisi kiinnostavaa tutkia tarkemmin, millaisia vaikutuksia kielellä on pelikokemukseen ja esimerkiksi immersion tai flow-tilan syntyyn.

Lähteet

- 2015 *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Entertainment Software Association (ESA). Huhtikuu 2015. Saatavilla: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>. [Luettu 15.11.2016]
- Adams, Ernest 2014. *Fundamentals of Game Design*. 3. laitos. Berkeley, California: New Riders.
- Ahlman. Hakijan ohjeet, Oriveden Opiston eSport-linjan esittely. Saatavilla: <https://www.ahlman.fi/esport-linja>. [Luettu 15.11.2016]
- Bartle, Richard A. 2009. Alice & Dorothy Play Together. Teoksessa Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin (toim.), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 105–118.
- Bernal Merino, Miguel 2006. On the Translation of Video Games. *Journal of Specialized Translation* 6. 22–36. Saatavilla: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf. [Luettu 15.11.2016]
- Bernal Merino, Miguel 2007. Challenges in the translation of video game. *Tradumática* 5. Saatavilla: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>. [Luettu 15.11.2016]
- Bernal-Merino, Miguel Á 2008. Creativity in the translation of video games. *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*. 13 Toim: López, Cecilia & Jesús Tronch. 57–90. Saatavilla: <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/31595/57.pdf> [Luettu 15.11.2016]
- Bernal-Merino, Miguel Á. 2015. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. New York: Routledge.
- Bernhaupt, Regina (toim.) 2010. *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods*. London: Springer-Verlag.
- Brown, Emily & Paul Cairns 2004. *A Grounded Investigation of Game Immersion*. ACM PRESS. Saatavilla: <https://wwwusers.cs.york.ac.uk/~pcairns/papers/Immersion.pdf>. [Luettu 15.11.2016]
- Byrne, Jody 2006. *Technical Translation: Usability Strategies for Translating Technical Documentation*. Dordrecht: Springer.
- Calvillo-Gámez, Eduardo H., Paul Cairns & Anna L. Cox 2010. Assessing the Core Elements of the Gaming Experience. Teoksessa Bernhaupt (toim.). 47–71.
- Chandler, Heather M. & Stephanie O'Malley Deming 2012. *The Game Localization Handbook*. 2. laitos. Sudbury: Ontario & London: Jones & Bartlett Learning.
- Chandler, Rafael 18.11.2005. *Organizing And Formatting Game Dialogue*. Saatavilla: http://www.gamasutra.com/view/feature/2464/organizing_and_formatting_game_.php. [Luettu: 16.11.2015]
- Chaume, Frederic 2016. Audiovisual Translation Trends: Growing Diversity, Choice, and Enhanced Localization. Teoksessa Andrea Esser, Miguel Á. Bernal-Merino & Iain Robert Smith (toim.), *Media Across Borders: Localizing TV, Film, and Video Games*. New York: Routledge.

- Chen, Julian ChengChiang 2016. The crossroads of English language learners, task-based instruction, and 3D multi-user virtual learning in Second Life. *Computers & Education*. 102. 152–171. Elsevier.
- Cowley, Ben, Darryl Charles, Michaela Black & Ray Hickey 2008. Toward an understanding of flow in video games. *Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment* 6:2. Artikkel 20. 27 sivua.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca 2013. *Understanding video games: the essential introduction*. 2. laitos. New York: Routledge.
- Ermi, Laura & Frans Mäyrä 2005. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Saatavilla:
http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf. [Luettu 14.11.2016]
- E-sports earnings. *Largest Overall Prize Pools in eSports*. Saatavilla:
<http://www.esportsearnings.com/tournaments>. [Luettu 12.1.2017]
- Esselink, Bert 2000. *A Practical guide to localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Fernández Costales, Alberto 2014. Translating Fun for All: Promoting Accessibility in Video Games. Teoksessa Carmen Mangiron, Pilar Orero & Minako O'Hagan (toim.), *Fun for all: translation and accessibility practices in video games*. Bern: Peter Lang.
- Folaron, Deborah A. 2006. A discipline coming of age in the digital age. Teoksessa Keiran J. Dunne (toim.), *Perspectives on Localization*. Amsterdam: John Benjamins. 195–222.
- Frank, Allegra 26.1.2016. *Fire Emblem Fates won't feature 'petting' minigame*. Saatavilla:
<http://www.polygon.com/2016/1/26/10837900/fire-emblem-fates-petting-minigame-localization-changes>. [Luettu 19.10.2016]
- Frasca, Gonzalo 2001. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Master's thesis. Georgia Institute of Technology. Saatavilla:
<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>. [Luettu 22.10.2016]
- Frasca, Gonzalo 2003. Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology. Teoksessa Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge. 221–236.
- Hitchens, Michael & Anders Drachen 2009. Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing* 1. 3–21.
- Jayemanne, Darshana 2009. Generations and Game Localization: An Interview with Alexander O. Smith, Steven Anderson and Matthew Alt. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3:2. 135–147.
- Jennett, Charlene, Anna L. Cox, Paul Cairns, Samira Dhoparee, Tijs Epps & Alison Walton 2008. Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies* 66:9. 641–661.
- Jenkins, Henry 2004. Game Design as Narrative Architecture. Teoksessa Pat Harrigan & Noah Wardrip-Fruin (toim.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 122–130.

- Järvinen, Aki, Satu Heliö & Frans Mäyrä 2002. *Communication and Community in Digital Entertainment Services: Prestudy Research Report*. Tampere. 17–38. Saatavilla: <http://urn.fi/urn:isbn:951-44-5432-4>. [Luettu 18.11.2016]
- Karvonen, Sonja & Tuomo Karvonen, s. d. *Pelien kääntäminen*. Av-kääntäjät.fi. http://www.av-kaantajat.fi/katsojalle/pelien_kaantaminen/. [Luettu 20.1.2017]
- Kielitoimiston sanakirja. Sana-artikkeli: videopeli. Saatavilla: <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/videopeli>. [Luettu 11.1.2017]
- Kiepek, Patrick 14.12.2015. *From Japan, With Changes: The Endless Debate Over Video Game 'Censorship'*. Saatavilla: <http://kotaku.com/from-japan-with-changes-the-endless-debate-over-video-1747960323>. [Luettu 19.10.2016]
- Laine, Laura 2016. *Understandability vs. authenticity - A reception study of the Finnish dub of the game Ratchet & Clank: A Crack in Time*. Helsingin yliopisto, pro gradu -tutkielma. Saatavilla: <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/163272> [Luettu 2.2.2016]
- Linnake, Tuomas 8.1.2015. *Voi nyh – tässä vuoden myydyimmät pelit*. Saatavilla: <http://www.iltasanomat.fi/taloussanomat/art-2000001861697.html>. [Luettu 11.10.2016]
- Mahar, Ian 8.10.2012. *The Two Ways You Become Immersed in Video Games*. Saatavilla: <http://kotaku.com/5949897/the-two-ways-you-become-immersed-in-video-games> [Luettu 15.11.2016]
- Mandelin, Clyde 11.1.2014. *These fan translations became official translations*. Saatavilla: <http://legendsoflocalization.com/these-fan-translations-became-official-translations/>. [Luettu 17.2.2017]
- Mangiron Hevia, Carmen 2007. Video games localisation: Posing new challenges to the translator. *Perspectives: Studies in Translatology* 14:4. 306–317.
- Mangiron, Carmen 2013. Subtitling in game localization: a descriptive study. *Perspectives: Studies in Translatology* 21:1. 42–47.
- Mangiron, Carmen & Minako O'Hagan 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation* 6. 10–21. Saatavilla: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf. [Luettu 17.11.2016]
- Marston, Hannah R. & Amanda K. Hall 2015. Gamification: Applications for Health Promotion and Health Information Technology Engagement. Teoksessa Daniel Novák, Bengisu Tulu & Håvar Brendryen (toim.), *Handbook of Research on Holistic Perspectives in Gamification for Clinical Practice*. Harrisburg, Idea Group. 78–104.
- Muñoz Sánchez, Pablo 2009. Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking. *The Journal of Internationalization and Localization* 1. 168–185. Saatavilla: <https://benjamins.com/#catalog/journals/jial.1.07mun/fulltext>. [Luettu 15.11.2016]
- Mäyrä, Frans 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles: Sage.
- Mäyrä, Frans, Juho Karvinen & Laura Ermi 2016. *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. TRIM Research Reports 21. Tampereen yliopisto, TRIM. Saatavilla: <https://tampub.uta.fi/handle/10024/99003>. [Luettu 6.2.2017]

- Nacke, Lennart, Anders Drachen & Stefan Göbel 2010. Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context. *International Journal of Computer Science in Sport* 9. 2. painos. Darmstadt, Germany. 1–12. Saatavilla: <http://iacss.org/index.php?id=96>. [Luettu 17.11.2016]
- Nielsen, Jakob 1993. *Usability Engineering*. Boston: Academic Press.
- O'Hagan, Minako 2007. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumática* 5. Saatavilla: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>. [Luettu: 14.11.2016]
- O'Hagan, Minako 2015. Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua* 34:6. 747–771.
- O'Hagan, Minako & Carmen Mangiron 2013. *Game localization: translating for the global entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- O'Hagan, Minako & Heather Chandler 2016. Game localization research and translation studies: Loss and gain under an interdisciplinary lens. Teoksessa Yves Gambier & Luc van Doorslaer (toim.), *Border Crossing: Translation Studies and other disciplines*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 309–330.
- Olohan, Maeve 2016. *Scientific and technical translation*. London/New York: Routledge.
- Ovaska, Salla, Anne Aula & Päivi Majarinta 2005. *Käytettävyydestutkimuksen menetelmät*. Tietojenkäsittelytieteiden laitos, Tampereen yliopisto, raportti B-2005-1. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9724-7>. [Luettu 1.12.2016]
- Palomäki, Kaisa 2015. *Tietokonepelien kääntäminen : miten fanikäännös eroaa ammattilaisen tekemästä käännöksestä?*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma. Saatavilla: <https://tampub.uta.fi/handle/10024/97172>. [Luettu 15.1.2017]
- Pedersen, Daniel 2014. Exploring the concept of transcreation - transcreation as 'more than translation?'. *Cultus* 7. 57–71. Saatavilla: http://www.cultusjournal.com/files/Archives/pedersen_5_p.pdf. [Luettu 1.12.2017]
- Perez, Sarah 29.8.2016. *Google's new app Crowdsourcing asks users to help with translation, transcription & more*. Saatavilla: <http://tcrn.ch/2bx9Raj>. [Luettu 18.2.2017]
- Peterson, Mark 2010. Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning* 23:5. Routledge. 429–439.
- Piirainen-Marsh, Arja & Liisa Tainio. (2009). Collaborative Game-play as a Site for Participation and Situated Learning of a Second Language. *Scandinavian Journal of Educational Research* 53:2. 167–183.
- Poels, Karolien, Yvonne De Kort & Wijnand A Ijsselstein 2012. Identification and Categorization of Digital Game Experiences: A Qualitative Study integrating Theoretical Insights and Player Perspectives. *Westminster Papers in Communication and Culture* 9:1. 107–129. Saatavilla: <http://www.westminsterpapers.org/articles/abstract/10.16997/wpcc.153/>. [Luettu 1.12.2016]

- Roine, Hanna-Riikka 2016. *How You Emerge from This Game Is up to You: Agency, Positioning, and Narrativity in The Mass Effect Trilogy*. Teoksessa Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä & Frans Mäyrä (toim.), *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*. New York: Routledge. 67–86.
- Ryan, Marie-Laure 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SEUL.fi. Suomen elektronisen urheilun liiton verkkosivut. Saatavilla: <http://seul.fi/>. [Luettu 12.2.2017]
- Smith, Dave 2.11.2011. *'Angry Birds' is the Most Downloaded Game All-Time*. Saatavilla: <http://www.ibtimes.com/angry-birds-most-downloaded-game-all-time-364390>. [Luettu 17.2.2017]
- Spence, Ewan 12.2.2014. *'Clash of Clans' Developer Supercell Reports \$829 Million In Revenue And A Desire To Support The Finnish Community*. Saatavilla: <http://www.forbes.com/sites/ewanspence/2014/02/12/clash-of-clans-developer-reports-829-million-in-revenue-and-a-desire-to-support-the-finnish-community/#6c5367794ed4> . [Luettu 6.2.2017]
- Steam-kauppa. Cities: Skylines Steamissä. Kielet. Saatavilla: <http://store.steampowered.com/app/255710/?l=finnish>. [Luettu 15.2.2016]
- Steam Translation Server. Steam-palvelun kääntämiseen suunnattu sivusto. Saatavilla: <https://translation.steampowered.com/>. [Luettu 12.1.2017]
- Suojanen, Tytti, Kaisa Koskinen & Tiina Tuominen 2015. *User-Centered Translation*. London: Routledge.
- Suomen Elokuvasäätiö 3.1.2017. *Kotimaisilla elokuvilla historian toiseksi paras vuosi elokuvateattereissa*. Saatavilla: http://ses.fi/ajankohtaista/ajankohtainen/?tx_ttnews%5BbackPid%5D=5&tx_ttnews%5Btt_news%5D=1325&cHash=08887502f1c7bdbaa3f5e658a7a24fdb . [Luettu 6.2.2017]
- Takalo, Jari, Jukka Häkkinen, Jyrki Kaistinen & Göte Nyman 2010. *Presence, Involvement, and Flow in Digital Games*. Teoksessa Bernhaupt (toim.). 23–46.
- thatgamecompany. Flower-pelin verkkosivu. Saatavilla: <http://thatgamecompany.com/games/flower/>. [Luettu 15.2.2017]
- The Elder Scrolls Wiki: Books (Skyrim). Saatavilla: [http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Books_\(Skyrim\)](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Books_(Skyrim)). [Luettu 20.11.2016]
- Transcreation-palvelut. Lionbridge oy. Saatavilla: <http://www.lionbridge.com/fi-fi/solutions/transcreation/>. [Luettu 26.11.2016]
- Tullis, Tom & Bill Albert 2013. *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. 2. painos. Amsterdam : Elsevier/Morgan Kaufmann.

Liite 1 Kysely

Gradukysely: Videopelisuomennokset

Tämä kysely on osa pro gradu -tutkimusta, joka käsittelee suomalaisten videopelaajien kokemuksia videopelisuomennoksista. Kyselyssä videopeleillä tarkoitetaan tietokone- ja konsolipelejä, eikä kyselyssä käsitellä älypuhelimilla ja tableteilla pelattavia mobiilipelejä. Suomennoksilla tarkoitetaan virallisia pelisuomennoksia, eikä esimerkiksi fanien tekemiä fanikäännöksiä. Voit osallistua kyselyyn, vaikka et kokisi olevasi aktiivinen pelaaja. Voit vastata myös, jos pelaat vain lastesi kanssa tai muussa seurassa. Jos et ole pelannut suomennettuja videopelejä, voit vastata kysymyksiin myös mielikuviesi perusteella.

Kyselyyn vastaaminen kestää noin 10 minuuttia. Kaikki kysymykset ovat vapaaehtoisia, ja voit keskeyttää vastaamisen milloin vain. Huomaa, että järjestelmä ei tallenna keskeneräisiä vastauksia, vaan lomakkeen täyttäminen on aloitettava alusta, jos palaat kyselyn pariin myöhemmin. Tietokoneella vastatessa lisäohjeita löytyy kunkin kysymyksen kohdalta, kun siirrät hiiren kysymyksen vieressä olevan kysymysmerkkisymbolin kohdalle.

Kaikki vastaukset ovat nimettömiä ja tulevat vain tutkimuskäyttöön käyttöön. Mikäli sinulla on kysymyksiä lomakkeesta, sen sisällöstä tai tutkimuksesta itsestään, voit ottaa yhteyttä sähköpostilla.

Iiris Jarva

jarva.iiris.p@student.uta.fi

Osio 1 - Taustatiedot

Ikä:

Sukupuoli:

Mies/Nainen/Muu /En halua sanoa

Miten kauan olet pelannut videopelejä? (Vuoden tarkkuudella)

Millä alustoilla pelaat videopelejä? (Valitse kaikki, joilla pelaat edes satunnaisesti. Konsolin nimi tarkoittaa kaikkia sillä nimellä kutsuttavia, saman konsolin eri malleja (eli PlayStation tarkoittaa Playstationeja 1-4 sekä näiden slim- ja pro-malleja).)

- ☐ Tietokone (PC/MAC)
- ☐ PlayStation
- ☐ Xbox
- ☐ Nintendo Wii/Wii U
- ☐ Muut televisioon liitettävät konsolit
- ☐ PlayStation Portable/Vita
- ☐ Nintendo DS/3DS
- ☐ Muut käsipelikonsolit

Muu pelialusta, mikä?

Kuinka usein pelaat videopelejä keskimäärin? (Muita kuin älypuhelimella ja tabletilla pelattavia mobiilipelejä.)

- ☐ Päivittäin
- ☐ Useita kertoja viikossa, mutta en päivittäin
- ☐ Kerran tai pari viikossa
- ☐ Muutaman kerran kuukaudessa
- ☐ Harvemmin tai en koskaan

Pelaan...

- ☐ yksinpelejä.

- ☐ online-moninpelejä (MMO).
- ☐ paikallisia moninpelejä (local co-op).
- ☐ lasteni kanssa.

Millaisia videopelejä pelaat?

- ☐ Toimintapelejä
- ☐ Tasohyppelyjä
- ☐ Tappelupelejä
- ☐ Seikkailupelejä
- ☐ Visual novelleja
- ☐ Roolipelejä
- ☐ MMO-pelejä
- ☐ Simulaatiopelejä
- ☐ Urheilupelejä
- ☐ Ajopelejä
- ☐ Strategiapelejä
- ☐ Sotapelejä
- ☐ Party-pelejä (Singstar yms.)
- ☐ Kuntoilupelejä (Wii Fit yms.)
- ☐ Opetuspelejä

Muita pelejä, mitä?

Osio 2 - Suomennokset

Mitä pelien osia olet nähnyt suomennettuna?

- ☐ Pakkauksen tekstit (kannet)
- ☐ Grafiikka ja tekstit (pelin nimi ja ikäraja yms.)
- ☐ Readme-tiedosto
- ☐ Puhuttu dialogi
- ☐ Kirjoitettu dialogi
- ☐ Muut maailman tekstit (pelitilannetta pohjustavat tekstit ja taustatiedot, hahmojen kirjoittamat tekstit, kirjeet yms)
- ☐ Käyttöliittymä (valikot yms.)
- ☐ Pelin viralliset verkkosivut
- ☐ En mitään

Muita osia, mitä?

Yleiset näkemykset pelien suomentamisesta

	Täysin samaa mieltä	Melko samaa mieltä	En osaa sanoa	Melko eri mieltä	Täysin eri mieltä
Pelaan mielelläni suomennettuja videopelejä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videopelien suomentaminen on mielestäni tarpeellista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Toivoisin, että saatavilla olisi enemmän suomennettuja videopelejä.	o	o	o	o	o
Jos mahdollista, valitsen mieluummin suomenkielisen dubbauksen kuin alkuperäisen ääniraidan.	o	o	o	o	o
Jos mahdollista, valitsen mieluummin suomenkielisen kuin englanninkielisen tekstityksen.	o	o	o	o	o
Jos koen suomennoksen huonoksi, vaihdan takaisin englantiin.	o	o	o	o	o
Vaikka peliä ei olisi muuten suomennettu, suomenkielinen ohjekirja on mielestäni hyödyllinen.	o	o	o	o	o
Suomennos on joskus tehnyt pelikokemuksestani jollain tavalla paremman.	o	o	o	o	o
Olen joskus jättänyt pelin ostamatta, koska pelin jotakin osaa ei oltu suomennettu.	o	o	o	o	o
Olen joskus päättänyt ostaa pelin, koska pelissä on ollut suomennettuja osia.	o	o	o	o	o
Pelaan pelit mieluiten	o	o	o	o	o

alkuperäiskielellä.

Vaikka en itse pelaisi suomennettuja videopelejä, videopelien suomentaminen on mielestäni tarpeellista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
--	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Tarkenna halutessasi aiempia vastauksiasi.

Yleiset näkemykset pelisuomennoksista

	Täysin samaa mieltä	Melko samaa mieltä	En osaa sanoa	Melko eri mieltä	Täysin eri mieltä
Pelisuomennokset ovat ammattimaisia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelisuomennokset ovat laadukkaita.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelisuomennokset ovat johdonmukaisia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelisuomennokset ovat sujuvia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Suomennetuille teksteille on tarpeeksi tilaa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Peli tuntuu helppokäyttöisemmältä käännöksen vuoksi.	0	0	0	0	0
Suomentajat vaikuttavat tuntevan suomennettavat pelit hyvin.	0	0	0	0	0
Suomennokset tuntuvat kiireessä tehdyiltä.	0	0	0	0	0
Suomennoksissa on runsaasti parannettavaa.	0	0	0	0	0
Ollakseen hyvä pelikäntäjä kääntäjän tulee pelata videopelejä.	0	0	0	0	0
Ollakseen hyvä pelikäntäjä kääntäjän on perehdyttävä peliin ennen sen kääntämistä.	0	0	0	0	0
Uskon, että pelikäntäjät perehdytetään peliin ennen sen kääntämistä.	0	0	0	0	0

Tarkenna halutessasi aiempia vastauksiasi.

Osio 3 - Käännösten sisältö

Millaisia positiivisia piirteitä olet huomannut pelisuomennoksissa?

- ☐ Käännös toi peliin lisää syvyyttä.
- ☐ Suomennoksen ansiosta ymmärsin pelistä yksityiskohtia, jotka olisivat voineet jäädä muutoin huomaamatta.
- ☐ Suomennos mahdollisti sellaisen pelin pelaamisen, jota en muutoin olisi kielitaitoni vuoksi voinut pelata.
- ☐ Suomennoksen huumori sopii suomalaiseen kulttuurin/suomalaiselle peliyleisölle.
- ☐ Suomennos auttoi peliin uppoamista, eli teki pelistä immersiiivisen kokemuksen.
- ☐ Suomennoksen vuoksi minun oli helppoa keskustella pelistä suomalaisten kavereideni kanssa.
- ☐ Lapseni tai muut nuoremmat tuttuni pystyvät pelaamaan heille suunnattuja pelejä itsenäisesti ilman käännösapua.
- ☐ Jossain pelaamassani pelissä käännöstä on paranneltu julkaisun jälkeen, eli ns. patchattu.

Muita positiivisia piirteitä, mitä?

Tarkenna halutessasi aiempia vastauksiasi.

Millaisia negatiivisia piirteitä olet huomannut pelisuomennoksissa?

- ☐ Suomennos oli mielestäni kankea tai ei kuulostanut tarpeeksi luontevalta.
- ☐ Suomennoksessa oli kielioppivirheitä.
- ☐ Suomennoksessa oli liikaa anglismeja ja/tai englanninkielisiä sanoja tai termejä.
- ☐ Vieraskieliset nimet tuntuivat häiritseviltä suomennoksen seassa.
- ☐ Suomennetut erisnimet eivät tuntuneet luontevilta.
- ☐ Suomennokset eivät vastanneet saman aihepiirin muita suomennoksia (esim. väärin käännetty urheilutermit, tieteelliset termit tai fantasiasanasto).
- ☐ Suomennokset eivät vastanneet pelisarjan aiempien osien suomennoksia.
- ☐ Suomennokset eivät vastanneet pelin lähdemateriaalin suomennoksia (esim. kirjoihin perustuvien pelien sanasto vastaa kirjojen suomennoksia).
- ☐ Suomennokset olivat virheellisiä kontekstissa. (Esim. pyöräilevä hahmo huutaa "I'm riding!", mutta suomennoksessa hahmo sanoo "Minä ratsastan!")
- ☐ Käyttöliittymä tai ohjeet oli käännetty virheellisesti.
- ☐ Käännösvirheen takia en voinut edetä pelissä.
- ☐ Käännöksen vuoksi peliin oli vaikeampi eläytyä, eli käännös teki pelistä vähemmän immerssiivisen.
- ☐ Käännöksen vuoksi minun oli vaikeaa keskustella pelistä ulkomaalaisten kanssa esim. verkossa.
- ☐ Suomennos tuntui huolimattomasti tai kiireessä tehdyttä.
- ☐ Suomennos toi peliin tahatonta huumoria.

Muita negatiivisia tai pelikokemukselle haitallisia piirteitä, mitä?

Tarkenna halutessasi aiempia vastauksiasi.

Osio 4 - Hyvät ja huonot suomennokset

Näihin kenttiin voit antaa esimerkkejä hyvistä ja huonoista mieleesi jääneistä videopelisuomennoksista. Suomennos voi käsittää mitä tahansa pelin osia (kannet, ohjekirjat, tekstitykset, valikot yms). Keskity vastauksissasi kirjoitettuun tekstiin, ja vältä käsittelemästä esimerkiksi ääninäyttelyn laatua. Voit käsitellä vastauksissasi yhtä tai useampaa peliä, tai esimerkiksi pelisarjaa. Kerro myös, mikä mielestäsi teki käännöksistä hyviä ja/tai huonoja, ja miksi ne jäivät mieleen.

Hyvät suomennokset

Huonot suomennokset

Lopuksi

Jos sinulla on vielä muita huomioita, kommentteja tai ajatuksia videopelisuomennoksista tai kyselystä, voit kirjoittaa ne tähän kenttään.

English Summary

Introduction

Despite being a practice that originated in the 1980s, video game localization has only recently begun receiving attention in translation studies (O'Hagan & Mangiron 2013, 46). Localization as a concept means adapting a product for the needs of a new market area called locale (Esselink 2000, 1–3), and in video game localization it can include elements such as translation as well as editing the graphics. In video game localization, the role of translation has been considered both a part of the localization process (Esselink 2000, 3; Bernal Merino 2006, 31) as well as a completely separate act (Dunne 2006, 4–7). Bernal Merino also brings up the concept of linguistic localization. This refers to the translation of the linguistic assets, such as the manual and the dialog between the game characters. However, because the concept of linguistic localization is not widely used in translation studies, in this study video game localization is used to refer to the translation of all types of written and spoken texts in video games, and video game translation is considered a part of the larger localization process.

As mentioned by O'Hagan and Mangiron (2013, 46) and Bernal Merino (2015, 4-5), very little research has been done on video games and video game translations. However, it has been reported that the translation of video games has a unique set of challenges for the translator (Bernal Merino 2007; Karvonen & Karvonen, n.d.; O'Hagan & Mangiron 2013). These challenges stem from the unique nature of video games as a multimodal entertainment form that combines many different types of translation, such as software translation and literature translation. In this study, I examine these challenges and their effect on the opinions and experiences the respondents of my survey have of Finnish video game translations.

I have studied translation, localization, and video game studies at the University of Tampere, and I have also played video games since I was a child. Often, when discussing video games with my friends, the subject of video game translation has come up, and our opinions have often varied greatly. This led to my own interest in video game translations, and since there are only a few studies concerning the topic, I chose to conduct a study examining the reception of video game translations and the effects they have on the opinions of the players. The focus of this study is on the players and their experiences, which is further justified by O'Hagan and Mangiron's (2013, 312–313) observation that research focusing on the players

as the readers of video game translations would be particularly beneficial to localization and translation research.

Therefore, the aim of this study is to examine the experiences and opinions of Finnish video game players on Finnish video game translations. I conducted the study as an online survey on Finnish video game players to receive as many answers from as many players as possible. The data is analyzed in various ways. The multiple choice questions are analyzed using quantitative methods and the written comments are used to support the results of this analysis.

Studying video games

When conducting a study on video games, perhaps the most important thing to start with is to define what a *video game* actually is. Many definitions have been given to the word over the years (see e.g. Frasca2001 and Mangiron Hevia 2007). Video games can be defined by their functional elements or the emphasis can be more on the entertainment factor. In this study Miguel Bernal Merino's (2015) definition is used. Bernal Merino comments on Frasca's definition as being overly comprehensive and he offers a definition with a tighter focus. According to Bernal Merino's definition, "a video game is a multimodal and interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral (a control pad, a keyboard, a mouse, a joystick, a game pad, a motion controller, a steering wheel, a video camera, etc.), and displayed on some kind of screen (a television set, an LCD or plasma monitor, or a portable display)" (Bernal Merino 2015, 18). Bernal Merino also notes that video games can be used for both entertainment and education or training, and they can include many different themes.

If a touch screen of a smart phone or a tablet is not considered a peripheral device, Bernal Merino excludes mobile games from his definition of video games. This definition was selected for this study mainly for this reason. Mobile games have been excluded from this study on the basis that they are a very new type of video games and when translating mobile games all the challenges in other kind of video game translation might not be present. They are likely translated by crowdsourcing more often than other types of video games and including mobile games in the questionnaire would have made it too convoluted, as mobile games would have required some questions of their own.

As mentioned in Bernal Merino's definition, video games are powered by computer software, and when computer software is discussed, the concepts of *usability* and *user experience* are

often present. Usability is a concept that means how easily and successfully a user can perform a desired task using a specific product. According to Jakob Nielsen's (1993, 26) often cited definition, usability is a sum of five parts: (1) Learnability, (2) Efficiency, (3) Memorability, (4) Errors, and (5) Satisfaction. In practice, usability could be used to measure how easy it would be for a user to use a remote controller to change the channel on television. If the buttons on the remote controller are not numbered, the user has to take a long time to learn which button, for example, turns on the TV. In this case, the usability of the remote controller suffers from the absence of numbered buttons.

A broader term that covers both the usability of a product and the user is called *user experience*. The concept of user experience takes into account the user's feelings, thoughts, and observations while and after using the product, as well as the interaction between the product and the user (Tullis & Albert 2010, 4). Tullis and Albert (2010) add that user experience should be interesting, observable, and measurable. According to Suojanen, Koskinen and Tuominen (2015, 27), the main emphasis in video game design is on the player's satisfaction and thus they make a very good subject for studies that emphasize affectivity and emotions.

In video game studies, another concept that related to both usability and user experience is called *player experience*. Player experience is a sum of many parts. A video game has mechanical factors such as the goals of the game, action, rules, and rewards. Most video games have a narrative, which in this case means the plot and the events of the game, and the user interacts with the game through a user interface. As explained by Takalo et al. (2010, 24), player experience is comprised of all these features. Contextual factors, such as the presence of other players, the player's health, and the time of day, could also affect the player experience (Nacke et al. 2010, 5). Research on player experience can be conducted through surveys and interviews (Nacke et al. 2010, 6–7) which is the approach selected for this study.

Another concept in video game research is *playability*. Playability describes the usability of a video game as well as the entertainment factor of games (Mäyrä 2008, 56). The concept is rather abstract even in game studies, but words such as *immersion* and *flow* are often mentioned as contributing factors to playability. Flow is the idea of an optimal experience originally by Mihalyi Csikszentmihalyi, and it describes a state in which the mental state of an individual is somehow improved while they are focused on performing a specific task, and this allows them to perform at their best (Cowley et al. 2008, 10).

Immersion, on the other hand, describes the player's feeling of being part of the video game world, i.e. being immersed in the video game. It is connected to flow but even so they are separate concepts (Brown & Cairn 2004). Immersion means that the player feels like they are part of the video game world, and in some cases they might even be unable to notice things about their physical surroundings (Marston & Hall 2015, 104), going as far as to not hear someone calling their name (Jennett et al. 2008). Immersion is considered a positive quality of video games and it is also one of the features that make video games so attractive to many players.

The effects of text on immersion in video games has not been studied, although as Mahar (2012) notes on his article on a video game website *Kotaku*, text can manipulate the reader experience and lead the reader to identify with a character. This Mahar calls immersion. Thus, if text alone is considered enough to create immersion, then it can be assumed to be one of the qualities that make video games so immersive.

Video game localization and translation

Localization is a process in which a certain product is adapted to a new market and new audience. The new market is called a *locale*, which means a combination of a geographical area, language, and character encoding (Esselink 2000, 1). In localization, the new versions are designed according to the needs of the locale, and features such as time formatting are changed to the conventions of the new locale (O'Hagan & Mangiron 2013, 88). In addition to translation, localization covers areas such as graphics and other content within the game (O'Hagan & Mangiron 2013, 92). One example of this is the removal of a petting mini game from *Fire Emblem Fates* as the mini game was not deemed suitable for the American audiences (Frank 2016). These adaptations are not the translator's responsibility, and translation within the localization context has been called *linguistic localization* by Bernal Merino (2006, 31).

Localization as a term has been criticized in translation studies (Bernal Merino 2006; Hartley 2009) and the relationship between translation and localization is still unclear in the discipline (O'Hagan & Mangiron 2013). Other terms such as *transcreation* has also been suggested to describe the creative translation process of localization, but it has also been widely criticized (see Mangiron & O'Hagan 2006, 20; O'Hagan & Mangiron 2013, 196; Pedersen 2014, 57–69; Bernal Merino 2015, 88; Chaume 2016, 72–73).

However, because the term transcreation isn't widely used in translation studies and the word localization is, it is not further commented on in this study. In this study, translation is considered one part of localization, but they are not equal terms. Accordingly, the part of the localization team responsible for translating the linguistic assets are called *video game translators* or simply *translators*.

Video game translation is a specialized subcategory of audiovisual translation. Video game translation combines software translation and subtitling, rewriting scripts for target language voiceovers, and translating narrative elements such as the plot and other elements of the stories within video games. These aspects as well as external features such as the expectations of the players create a fairly unique set of challenges for video game translators.

As Bernal Merino (2007) explains, video games can cover virtually any topic or theme, which on its own can be challenging to the translators. The vocabulary of an ice hockey game has little to do with a baking simulator or the freshly coined neologisms of a large-scale fantasy adventure. Fans are often very aware of the vocabulary used in previous instalments of the game series or in some specialized theme, such as fantasy fiction (Bernal Merino 2007; O'Hagan & Mangiron 2013, 193–195). Thus the translator must be aware of the conventions of specific video game genres, the previous games or other source materials, or else the fans might consider the translations incorrect. These player expectations have been brought up, for instance, by O'Hagan and Mangiron (2013, 193–195).

Video game translation also features some technical aspects that might provide challenging. Video game texts are often made to fit the language and rules of the source language and thus languages with longer words do not always fit the allocated spaces. Another technical, though a rather different challenge is the format in which the source text documents are delivered to the translators. The translators commonly receive the source text in a spreadsheet file without any context for the texts. That is mostly due to video games often being developed on a very tight schedule, and due to the secrecy surrounding new games, video game translators often do not get to see any parts of the game they are translating (Bernal Merino 2007; O'Hagan & Chandler 2016, 313–314). Therefore it is not surprising that translators often have to guess the context of the text they are working on and sometimes the text might be fragmented into multiple smaller segments that will later be parsed together as complete sentences.

Another feature video game texts share with software translation is the presence of variables. Variables mean short strings of texts that are implemented into different sentences, and these sentences are usually translated separately from variables (Bernal Merino 2007). In addition to the variables being translated wrong in the context, the surrounding sentence might not grammatically fit the variable. In practice this could mean a sentence such as “Dog are running”, when the word dog, which corresponds to a variable, is translated in singular while the surrounding sentence is in plural form.

Method and data

For this study, I conducted an online survey in November 2016. I posted a link to the survey on four Facebook groups aimed for video game players as well as on my Twitter account. Within a week, 294 people took the survey. However, 16 of these people mentioned smart phones or tablets in their answers, which led to them being excluded from the data as mobile games are not included in the scope of this study. Additionally, two respondents said that they played video games so rarely that including them in the data would not have been reasonable, as the survey had been aimed for people who actively play video games. The other 276 answers comprise the data for this study.

The survey consisted of four sections. In the first section, the respondents were asked to provide some background information such as their age and gender, as well as how long they had been playing video games and what kind of games they usually play. In section two the responders were asked to choose from a list which parts of video games they had seen translated into Finnish, such as manuals and subtitles. They were also asked about their general opinions regarding the usefulness and quality of Finnish video game translations and how professionally these translations were generally done. In the third part of the survey, the respondents were presented with a list of positive features in Finnish video game translations and they were asked to choose all the features they had noticed in one or more of translated video games they had played. Correspondingly, the list was followed with a similar one of negative features. The fourth and final section of the questionnaire included only two fields, and the respondents were asked to list some video games or video game franchises that they felt had been translated into Finnish either well or poorly.

The data was analyzed in various manners. The number of positive and negative comments was counted to find out which were more common. I also analyzed the number of times the

respondents had chosen the negative and positive features and compared the numbers to learn which features were more commonly noted by the respondents. The written comments were also studied to get a better understanding of what features the respondents found interesting or important in translated video games and what features had affected their experience.

Results and analysis

Table 1 describes the number of respondents, the respondents' age and the number of years they have been playing video games. The table is divided into groups by gender, with the total of all genders on the bottom. As shown in Table 1, the numbers of female and male respondents were almost equal, with only three female respondents more than male. The gender option "other" was chosen by 20 respondents and 13 did not give an answer, which was also the default gender. The ages varied between 15 and 52 and the least experience in video games was reported to be one year, whereas the most experience was had by a respondent who said they had been playing video games for 35 years.

Table 1. Respondent statistics divided by gender

Respondent's gender	Number of respondents	Mean age	Mean gaming experience in years
Male	120	26	19,2
Female	123	22	14,4
Other	20	21	12,9
No answer	13	21	14,6
Total	276	24	16,5

The gaming activity of the respondents varied across the data. 124 respondents, which equals 45% and almost half of the respondents, said that they play video games daily. 87 respondents played video games multiple times a week but less than daily. 46 respondents said they played video games a couple of times a week and 21 respondents played video games a few times monthly. All but 16 respondents also said that they used at least two different platforms, such as a computer and a PlayStation console, to play video games.

Despite the fact that the respondents were asked to ignore voice acting and other non-linguistic parts of localization, dubbing or voice acting was mentioned in the data a total of 68 times. All of these mentions were negative in nature. Thus, it can be assumed that as the

respondents weren't able to separate voice acting from linguistic localization, the negative attitudes toward the Finnish dubbing of video games may have negatively influenced the general attitude towards the translations. However, some respondents mentioned the bad voice acting as a positive feature, although only for its camp value.

In addition to the multiple choice questions, the respondents were given open fields to comment on the questions and elaborate their previous answers. The comments can be divided into four groups according to their content. Table 2 illustrates the division between the comments based on whether the comments were purely positive, purely negative, included both positive and negative opinions in a single field, or did not comment on translation at all.

In the positive comments group were purely positive comments about any aspect of the translations or translated games, such as the respondent mentioning a particular translation they had liked. In negative comments, the respondents for instance offered examples of bad translations or translation errors and expressed their negative views on video game translation. Some comments included both negative and positive elements, such as the respondent mentioning they had enjoyed a particular game but one aspect of the translation had been distracting. In the fourth category are the comments that did not concern the translations but, for instance, explained the respondent's experience in gaming.

Table 2. Comments grouped by content

Positive comments	Negative comments	Both opinions in one comment	Other comments	Comments in total
105	111	82	43	341

As seen in Table 2, the number of positive and negative comments is almost even, though there were slightly more negative comments. The same trend continued even more pronounced in the sections of the questionnaire where the respondents were asked to choose the positive and negative features they had noticed in Finnish video game translations. Negative features were chosen much more often than positive features, although this was affected by the higher number of negative features available. To be able to compare the frequencies of selection in these categories, the number of selections per feature was counted.

In the end, the positive features were chosen 53.2 times per feature, and the negative features were chosen 92.9 times per feature. Thus it is obvious that negative features are either more

common in Finnish video game translations, or at least the players pay them more attention. This would comply with O'Hagan and Mangiron's (2013, 150) observation that video game translations are mostly noted when the player feels they are wrong or otherwise not very good.

The feature that was chosen the most often in the positive features section was clearly the claim "My children or other younger acquaintances can play videogames without needing help with translation". This feature was chosen by 166 respondents, which equals 60% of all the respondents. Other features that were chosen by over 30% of the respondents were that the translation helped the players understand small details, and the humor in the Finnish translation being suitable for the Finnish audience. Multiple respondents mentioned humor in their comments as well, particularly regarding *The Sims* franchise and its Finnish translation.

37 respondents, 13%, also mentioned the Finnish translation as a helpful factor in creating immersion. However, immersion was mentioned in only one positive comment. In the comment, the respondent explained that the Finnish translation of the *Sly Cooper* video game franchise was good and that it allowed the respondent to focus on things other than understanding the language, thus the language made it easier to sink into the game's world.

However, the Finnish translations were also seen as a negative factor when immersion was concerned. One respondent mentioned the translations as a factor that further alienated the player from the game world and reminded him that he was not really a French assassin. In this case, the immersion-breaking feature is simply the Finnish language instead of any smaller feature of the translation. Another respondent stated that the Finnish translations often don't feel connected to the game world. Those comments were the only ones regarding the negative impact of translation on immersion though, despite the fact that 121 respondents, 43% of all, chose the feature in the negative features section.

The negative effect on immersion was only the fifth most commonly chosen negative feature. The most commonly observed feature described Finnish video game translations as awkward or not sounding natural or fluent. This feature was chosen by 209 players, which is more than 75% of the respondents. The second most commonly chosen feature was similar, but it only concerned the translated proper names, and it was chosen a total of 162 times. The third most popular option was that the Finnish translations brought some accidental humor into the

games, chosen 135 times. This feature was also seen as positive trait by many respondents. The fourth feature, chosen 125 times, was translations that were wrong in the given context.

This fourth most commonly chosen feature points directly to the previously introduced challenges in translating video games. As explained on page 5 of this summary, the format of the translation document provides a challenge to the translator. The source texts for video game translations are usually sent to the translator in an Excel spreadsheet and the translators rarely have a context for their translations (Karvonen & Karvonen n.d.). Due to the secrecy surrounding video games that are still in development, the translators are not usually offered a chance to play the game or even get familiar with its other content prior to translating the game (Bernal Merino 2007). This can easily lead to translations being wrong in their context and also to errors in the target language grammar when it doesn't adhere to the rules of the source language.

One of the examples the respondents gave of the latter was the following. In *The Sims 2* video game, the word *fire* in the command *fire the maid* had been translated into Finnish as *shoot*, resulting in the command being translated as *shoot the maid*. In cases such as this one, the respondents described the errors as being funny or amusing, but it is also possible that errors like these affect the player experience also in a negative manner. Some of the written examples of the errors were given in the section asking about negative experiences, thus making it appear as the effect on the player experience was negative as a whole.

116 respondents strongly or mildly agreed that Finnish video game translations are consistent, whereas 68 respondents disagreed with the statements. In addition, grammar mistakes were chosen in the negative features section total of 95 times, which equals 34% of the respondents.

Another particular challenge shared by video game translation and other software translation is the restricted space the translated text has to fit into (Bernal Merino 2007, Karvonen & Karvonen n.d.). Finnish words are often considerably longer than their English counterpart, and therefore it could be assumed that this would create some problems also in video game translation. However, 145 respondents (53%) agreed that there was enough space for Finnish translations and only 31 respondents disagreed with the statement. This particular challenge was not mentioned in the comments either. Thus it can be concluded that this challenge is probably not very prominent in Finnish translations. It could also suggest that Finnish gamers

are so used to seeing for instance abbreviated words in other translated software that they do not pay attention to them in video games.

The third main challenge is created by the expectations the players have for the translations. These can stem from the players being very invested in the previous instalments of the video game franchise or the source material (i.e. book) the video game is based on (O'Hagan & Mangiron 2013, 193–195). In these cases, the players could have more expertise in the said area than the translators. The players can also be experts in a sport such as ice hockey and thus know more of the terminology in an ice hockey video game than a translator who is not so invested in the said sport. In these cases the players are likely to find errors in the translation that are not really errors but different to the previous game or source material.

The feature of a translation not being correct according to other translations in the same genre was chosen 118 times. As an example, one respondent mentioned the English word *elf* that had been translated in a way that was different to the translation established by the Finnish translation of *The Lord of the Rings*. Translations that weren't consistent with previous translations from other games in the same franchise were mentioned by 48 respondents, and translations that weren't consistent with other source material were chosen by 55 respondents.

Another scenario in which the expectations of the players might have affected their opinions, was when the translation concerned the user interface and the menus. One respondent mentioned the Finnish translation of the menus in *Heavy Rain* and explained that the menus were difficult to use since he was used to menus being in English. In these cases the translations, even if correct, made the video games less usable for their players. Another respondent brought up the fact that since he was used to calling *experience points* just *expa*, a derived word from the English one, the literal Finnish translation of the term felt clumsy.

Conclusion

The objectives of my study were to find out what kind of opinions and experiences Finnish gamers had of Finnish video game translations and how the challenges in translating video games have influenced these opinions. These objectives were met fairly well. The study indicates that opinions regarding Finnish video game translations varied across the respondents from very positive to extremely negative. While some respondents felt that video games should not be translated into Finnish at all, the most common opinion was that video games should be translated especially when they were aimed for children or the elderly. The

majority of the respondents felt that they did not need Finnish translations at all in video games, though all but two had seen Finnish translations in some video games they had played.

Regarding the challenges in translating video games, it would appear that the challenges observed by earlier studies were applicable to Finnish video game translation as well. The challenges seemed to have affected the translations and the respondents commented on the features fairly often. Half of the respondents agreed that there was enough space for the Finnish translations, which would indicate that at least some respondents had seen abbreviated words or translations that were otherwise in spaces that were not large enough for them. 45% of the respondents had noticed translations that were wrong in their context, and some respondents had also noticed grammar issues. There were also comments on translations that did not meet the expectations of the players and the features measuring this challenge were also chosen by multiple respondents in the negative features section. All these challenges had been observed in previous research (see Mangiron & O'Hagan 2006; Bernal Merino 2007; O'Hagan & Mangiron 2013; O'Hagan & Chandler 2016) and also in practical setting by professional translators (Jayemanne 2009; Karvonen & Karvonen n.d.).

Some aspects that might have influenced the results of this study were the frequent mentions of voice acting as well as mobile games. Despite the fact that all respondents that mentioned mobile games directly in their comments were removed from the data, some respondents might have answered the survey at least partly based on their experience of translated mobile games. Additionally, the attitudes toward Finnish voice acting were almost completely negative. This could indicate that some respondents had based their answers partly on voice acting, which is not part of video game translation itself, and that might have led them to give more negative answers.

Despite this possible bias, it appears that all challenges in translating video games are present also in Finnish video game translation and that they influence the player's experience. Consequently, as we consider the importance of both the source texts and translations in video games, it is apparent that further studies regarding language and text and their impact on the player experience in video games is needed. Another, though in many ways similar, interesting follow-up would be a case study of a specific video game and its textual elements. Studying the exact features and elements of language and also translations the players notice in a video game would provide interesting data that could be used to further improve the quality of video game translations.